

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration of a ruined city at night. In the foreground, a large, dark, rat-like creature with a human-like face and a wide, toothy grin is lunging forward. It has a large, muscular arm and is holding a large, curved blade. To its left, a man with a large, spiky red mohawk and a green tunic is seen from the back, looking towards the creature. In the background, there are dark, skeletal structures of buildings, some with glowing windows. A large, red, stylized 'X' is visible on the right side of the image.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

THE HORNED RAT COMPANION

THE ESSENTIAL COMPANION FOR CAMPAIGNING
AGAINST THE DENIZENS OF THE UNDER-EMPIRE



РОГАТАЯ КРЫСА

СОДЕРЖИМОЕ СПРАВОЧНИКА



ГЛАВА 1 ИСТОРИЯ СКЕЙВЕНОВ

Скейвены сегодня.....	5
История.....	6
Войны Скейвенов.....	7
Красная оспа.....	7
Великий призыв.....	7
Битва за Нульн.....	8
Наши дни.....	8
Совет Тринадцати.....	9
Обиженные Инженеры.....	11
Серые провидцы.....	12
Применение Скриттара.....	12

ГЛАВА 2 ОБИЛИЕ КЛАНОВ

Примус Интер Раттус.....	15
Кланы Рабочих.....	16
Клан Эшин.....	17
Клан Тричерик.....	17
Скурри Стабберс.....	17
Клан Морс.....	20
Свора когтей Фангснелпера.....	20
Клан Риктус.....	22
Вермины смерти.....	22
Братство Пестилент.....	24
Клан Септик.....	25
Чумная свора Блайтскаба.....	25
Чудовища Клана Молдер.....	27
Клан Гритус.....	28
Адский зверь Сип Гор.....	28
Клан Скрайр.....	30
Клан Вррткин.....	30
Поджатые хвосты.....	30

ГЛАВА 3 АРСЕНАЛ СКЕЙВЕНОВ

Оружие и экипировка Скейвенов.....	32
Оружие ближнего боя.....	32
Стрелковое оружие.....	34
Магические предметы.....	39
Амуниция Скейвенов.....	39
Скейвенское пиво.....	40

ГЛАВА 4 МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ

Магия Скейвенов.....	41
Пользователи Магии Скейвенов.....	41
Правила.....	41
Карьеры.....	41

Магия Скейвенов и Варпстоун.....	42
Простая Магия Скейвенов.....	42
Тайная Магия Скейвенов.....	43

ГЛАВА 5 БЕСТИАРИЙ СКЕЙВЕНОВ

Бестиарий Скейвенов.....	50
Бубонная крыса.....	50
Крысоволк.....	50
Чумная Крыса.....	50
Ужас выводка.....	51
Крысо Огр Костолом.....	52

ГЛАВА 6 УЧЕНИК

Гаттер раннеры.....	53
Превращение в жертву.....	53
Дричт Скаттлспит.....	53

ГЛАВА 7 СКЕЙВЕНСКИЕ ЗАГОВОРЫ

Пожизненный обман.....	56
Те, кто слишком много знают.....	57

ГЛАВА 8 ЖЕЛТЫЙ КЛЫК

Происхождение.....	59
Организация.....	60
Символ.....	60
Методы.....	60
Культисты Желтого клыка.....	61
Знаки Скейвенов.....	61
Младшие Культисты.....	62
Старшие Культисты.....	63
Маги культа.....	64

ГЛАВА 9 ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СРЕДИННЫМ ГОРАМ

История.....	65
Караз Гумзул.....	65
Людские поселения.....	65
Вторжение Хаоса.....	65
Золотая лихорадка 2497.....	65
Ландшафт.....	66
Локации.....	66
Горный Бестиарий.....	72

ГЛАВА 10 МЕДНАЯ КРЕПОСТЬ

История Медной Крепости.....	74
Пришествие Королей гибели.....	75

ГЛАВА 11 ВОЗМОЖНЫЕ ЗНАКОМСТВА

Берам Гундерсон, Истребитель Скейвенов.....	78
Гимбрин Серебрянобородый, Призрак Короля Дворфов.....	79

ГЛАВА 12 ДВАРФИЙСКИЕ ИРОНБРЕЙКЕРЫ

Иронбрейкер.....	81
------------------	----

ГЛАВА 13 НЕМНОГО ПОМОЩИ ДЛЯ МОЕГО (НОВОГО) ДРУГА

Нужна помощь.....	83
С чего начать.....	83
Появление Альфонса.....	83
Подготовка.....	84
Наблюдение.....	88
Альфонс Геркулес де Гаскойн.....	93
Кольцо сабдукции.....	93

ГЛАВА 14 УЖАС ВО ТЬМЕ

Ужас во тьме.....	96
Шахта Оберхольцбека.....	96
Ужас в Шахтах.....	99
Завершение приключения.....	103
Очки опыта.....	103
Мартина Куртц, Управляющая шахтой.....	103
Вильгельм Кох.....	103

ГЛАВА 15 ВОЗВРАЩЕНИЕ МОГИЛЬНОГО ЛОРДА

Что было ранее.....	104
Проведение приключения.....	105
Часть первая	
Тень Могильного Лорда.....	106
Часть вторая	
Неуспокоенный мертвец.....	109
Часть третья: Отъезд из Линденхайма.....	111
Часть Четвертая: Еще не Застава.....	113
Часть пятая:	
Стервятники над горами.....	116
Награждение очками опыта.....	119
NPC и монстры.....	119
Ханс Грейбер, 'Могильный Лорд'.....	119



СПРАВОЧНИК РОГАТОЙ КРЫСЫ



Добро пожаловать в справочник **Рогатой крысы** – четвертый в серии справочных томов Режиссерского издания **Внутренний Враг**.

В этой серии книг представлены различные дополнительные и вспомогательные материалы. Чтобы усилить сходство с Режиссерскими изданиями вы найдете здесь подобие DVD Extras, которые были столь популярны в достримерские времена. Гругнарды их помнят. Обычно там можно было найти комментарии режиссера, удаленные сцены или документальные съемки из-за кулис и вообще любые способные порадовать фанатов и коллекционеров материалы. Эта книга представляет из себя то же самое касательно **Рогатой крысы**. Вот краткое описание того что вы найдете на ее страницах:

За кулисами: Персонажи встретятся с новым культом **Рогатой крысы**: группой оборванцев агентов Скейвенов, известных как Желтые клыки. Вы найдете описание их целей, методов и членов. Также вы найдете здесь описание Серединных гор и поселившегося в Медной Крепости зла.

Вспомогательный состав: Несомненными звездами этого приключения выступают Скейвены и вы найдете подробное описание их истории, культуры, оружия и магии. Дополнительный бестиарий описывает несколько новых монстров, которых можно выпустить против Персонажей. Несколько дополнительных NPC дают новые возможности GM-у. Новая Карьера Айронбрейкера дает персонажам Дворфам игроков новые возможности для сокрушения Крысолюдов.

Бонусные приключения: Переосмыслены два классических приключения. Посвященное поискам пропавшего сына Мидденхайма приключение **Небольшая услуга для моего (нового) друга** акцентируется на Альфонсе Геркулесе де Гаскойне. В **Ужасе в Темноте** шахтеры в шахте Мидденланда обнаруживают проклятую неукпокоенную вещь в туннелях, выкопанных не людскими руками, после чего на сцену выходит неукпокоенный Лорд гробницы.

● **Compilation:** Graeme Davis ● **Design and Writing:** Dave Allen, Gary Astleford, Jim Bamba, Andy Chambers, Graeme Davis, Steve Darlington, Phil Gallagher, Andy Law, Pádraig Murphy, Ciarán O'Brien, Anthony Ragan, Carl Sargent, Simon Wileman

● **Cover:** Álvaro Jiménez Hernández ● **Illustration:** Ryan Barger, Alberto Bontempi, Álvaro Jiménez Hernández, Ralph Horsley, Sam Manley, Clara-Marie Morin, JG O'Donoghue, Dave Gallagher, Ruxandra Onita, Daniele di Parma, Scott Purdy, Josef Kucera, Tom Ventre ● **Cartography:** Dániel Kovacs, Safary Levente, Fabio Porfida

● **Layout:** Rory McCormack ● **Editor:** Síne Quinn, Christopher Walz ● **Proofreader:** Tim Gray

● **Production Team:** Dave Allen, Anthony Burke, Emmet Byrne, Walt Ciechanowski, Elaine Connolly, Zak Dale-Cutterbuck, Donna King, Dániel Kovacs, Tim Korklewski, T.S. Luikart, Andy Law, Rachael Macken, Sam Manley, Rory McCormack, Dominic McDowell, Pádraig Murphy, Kieran Murphy, Eileen Murphy, Céire O'Donoghue, Jonathan O'Donoghue, Síne Quinn, Christopher Walz

● **Thanks:** Alessio Cavatore, Brad Freeman, Brady Sadler, Bryan Ansell, Clive Oldfield, Daniel Lovat Clark, Dave Allen, Eric Cagle, Gav Thorpe, Jeff Tidball, Jeremy Vetock, Michael Scanlon, Neil Hodgson, Richard Halliwell, Robert J. Schwalb, Robin Cruddace, Simon Forrest

● **Publisher:** Dominic McDowall

Special thanks to the Games Workshop Team

Published by: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3,
City North Business Campus, Co. Meath, Ireland. Printed in China.

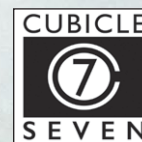
No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.

Last Updated: 9th July 2021



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT





СПРАВОЧНИК РОГАТОЙ КРЫСЫ



Скейвены? Ничего подобного не существует, а вредители убивают любого, кто утверждает обратное. На вашем месте я бы держался подальше от любого, кто про них болтает и тем более от самих этих существ. Они вовсе не родственники Бистменам из дикого леса, как думают некоторые, а совершенно отдельный класс существ. Они обладают чудовищными машинами, подкапывающими основы Старого Света. Их маги прокляты в большей степени чем любой безумный колдун. В своем обществе они не ведают о лояльности. Если это сулит им малейшую выгоду, они без раздумий сожрут своего родича. Так что только представьте, что они могут сделать с вами или со мной. Нет, никаких Скейвенов не существует. Если хотите спать спокойно, примите эту мысль и не выпускайте из своего сердца. Особенно если вам когда-либо не посчастливится перейти им дорогу и удача вас покинет, единственное что даст вам покой – это невежество.

— София фон Хассенбург, из Храма Верены. Пропала в канализации Убершрайка в 2510 IC.



ДЛЯ ГРУГНАРДОВ

Гругнард (от французского гругнард, ворчун). Старый солдат или иной ветеран. Обычно из Старой Гвардии армии Наполеона, который благодаря долгой и верной службе заслужил право на ворчание, даже перед самим Императором. Так часто называют опытных (и имеющих свое мнение) игроков в варгеймы или ролевые игры.

За последние 30 с небольшим лет в кампанию Внутренний Враг (Enemy Within) переиграла куча народа. В новой версии имеются некоторые изменения и в ключевых точках истории книги наподобие этой предлагают новые идеи и другие события чтобы освежить кампанию и бросить вызов бывалым игрокам WFRP также как это было в 1987-м. Игроки, думающие что знания из прошлого, дадут им преимущества обнаружат что силы в тених и за сценой стали более могущественными и замысловатыми чем раньше.

Некоторые из материалов в этой книге перепечатаны из ранних источников и там, где это нужно будут приведены соответствующие врезки для Гругнардов. Однако если вам больше нравятся альтернативные варианты, вы вполне можете использовать их вместо оригинальных.





ИСТОРИЯ СКЕЙВЕНОВ



КРЫСЫ! КРЫСЫ!

Хор: Крысы! Крысы! Ужасные крысы!

Стражник: Крысы в городе!

Герр Гессер: И в доме крысы!

Фрау Гессер: У меня в волосах крысы!

Юрген Гессер: У меня в штанах крысы!

Служанка: К постелях крысы!

Гувернантка: И в колыбели крысы!

Отцен Пфеллер: Крысы в супе!

Трактирщик: И в кастрюле крысы!

Хор: Крысы! Крысы! Ужасные страшные крысы!

— Открывающий хор из комической оперы
Детлефа Сиркса Крысы в Хаммстате

Для большей части населения Империи Скейвены - не более чем легенда. Существуют истории тысячелетней давности о войне со Скейвенами, о том, как крысы и крысолюды после Черной Чумы 1111-го года вылезли из стоков и канализации и атаковали города Империи. Героический Граф Мандред из Мидденхайма объединил растерянных людей и возглавил армию, побелившую злобных крысолюдов. Он поверг их лидера в бою один на один и отрубил монстру голову. Из черепа он сделал шлем, который до сих пор остается одним из главных сокровищ Мидденхайма. Мандред стал Императором благородной нации и с тех пор крысолюдов больше не видели.

СКЕЙВЕНЫ СЕГОДНЯ

Сейчас многие в Империи считают, что никаких Скейвенов никогда не существовало. Они утверждают, что древние хроники превратили крыс, разносивших в чуму в разумных человекоподобных чудовищ в качестве символа страха и разрушения, потому что людям сложно было бы поверить, что в соответствии с записями три четверти населения Империи погибло от таких мелких и обычных существ как обыкновенные крысы. Другие считают, что легенды не врут, но верят, что войска Графа Манфреда сумели вырезать всю расу Скейвенов. Есть и такие кто считают, что это были обычные Бистманы, которые уродились больше похожими на крыс чем на козлов и других существ.



Все они ошибаются. Скейвены крайне реальны и далеки от вымирания. Они потратили целые века в своих подземных норах, плодясь и размножаясь, а также развивая ужасные технологии, основанные на применении Варпстоуна – противоестественного минерала, пропитанного самой сущностью Хаоса. Они извлекли ценный урок из Войн со Скейвенами и с тех пор редко показываются на поверхности.

ИСТОРИЯ

Происхождение Скейвенов затерялось во мгле времен. Тилийская сказка *Участь Кавзара* повествует о древнем городе людей и дворфов, уничтоженном незнакомцем в сером, который предложил достроить грандиозный храм в городе, если ему позволят добавить посвящение своему богу. Храм был достроен с невероятной скоростью, но незнакомец исчез, оставив после себя гигантский рогатый колокол в башне храма, который звонил тринадцать раз каждую ночь. В первую ночь Моррслиб моргнула словно ответив на его звук. В следующую ночь небо затянули черные облака и начался пепельный маслянистый дождь.

В последующие дни погода еще больше ухудшилась настолько что жестокие ветра и черный град уничтожили посевы на многие мили в округе. Размеры градин все увеличивались и вскоре с неба сыпались настоящие камни, подобные снарядам осаждающей армии. Дома людей были разрушены, а укрывшиеся было в пещерах дворфы обнаружили что их подземные выработки затопило водой. По всему городу начались болезни и начали рождаться искаженные дети. Все что было в городе съестного пожрали крысы. Когда еда закончилась, огромные полчища крыс заполонили улицы, пожирая все живое на своем пути.



В отчаянии люди ринулись в подземелья дворфов, но обнаружили там лишь обглоданные кости и клочки одежды. Из темноты вокруг на них глядело множество глаз-бусинок. Люди собрались в испуганную толпу в ожидании своей судьбы, а по туннелям разносились страшные звуки клачания зубов.

В сердце Проклятых Болот, простирающихся к северу от Тилии до Черных гор, лежит проклятый город Скавенблайт. По крайней мере так говорят. Неизвестно был ли он некогда тем самым городом Кавзаром из легенды. Однако сейчас столица Скейвенской Подземной Империи представляет из себя громадный и непостижимый лабиринт с кривыми и головокружительными шпилями и бездонными глубинами. Здесь живет, размножается, трудится и умирает неисчислимое количество Скейвенов, а также множество рабов самых разных рас. Туннели из этого города расходятся во всех направлениях и оплетают весь остальной мир.

Скейвены распространились из этого города уже очень давно, сражаясь с другими расами, заключая и разрывая союзы и чаще всего создавая свои гнезда интриганов. Время от времени вспыхивают гражданские войны. Последняя закончилась всего два века назад, по результатам которой Серые Провидцы обрели власть над низшими Скейвенами в результате беспрецедентного шага по призыву Рогатой крысы – темного и страшного бога расы Скейвенов. С тех пор кланы Скейвенов стараются воздерживаться от открытых войн друг с другом, а Серые Провидцы крепко держат в своих лапах бразды правления.

Обо всем это идут горячие споры в среде увлекающихся этой тематикой ученых. Впрочем, среди самих Скейвенов таких ученых не наблюдается, потому что они меньше всего заинтересованы в какой-то истории, пусть даже их собственной, и тем более интеллектуальных дебатах. Их «сообщество» больше заинтересовано в своем настоящем чем в мифическом прошлом. Как отдельные личности Скейвены постоянно пересматривают свою собственную историю. Каждая ошибка – это вероломное предательство подчиненного, а каждая удача – момент достигнутой победы вопреки некомпетентности окружающих. История всего рода пусть волнует кого-то другого, до тех пор, пока на его горле не сомкнутся челюсти другого Скейвена.

Тем не менее ходят темные слухи о ужасном городе Скейвенов где-то неподалеку от Тилии – монструозной конструкции, возвышающейся над проклятыми болотами. Никто уже не сможет сказать был ли он некогда людским городом Кавзаром потому что захватившие Скейверны давно не оставили в нем ничего человеческого.

Войны Скейвенов

Больше 1400 лет назад Империю поразила Черная Чума. Эта ужасная болезнь выкосила три четверти населения, уничтожив целые поколения и обезлюдив города с гниющими повсюду трупами. Чума даже унесла жизнь Бориса Голдфавера – возможно одного из наименее популярных Императоров в истории.

В то время как Империя была наиболее уязвима, орды Скейвенов повывлазили из своих секретных подземных туннелей, захлестывая земли, опустевшие после чумы, которую они натравили на Старый Мир. Тысячи были вырезаны или угнаны в рабство, но те, кто остались сражались с невероятной стойкостью и энергией. Граф Мандред Фон Зельт из Мидденхайма собрал выживших Графов выборщиков и возглавил кровавую кампанию против крысоловдов. Кульминацией кампании стала Битва при Говлинг Хиллз в 1124-м. Во время битвы Мандрен ударом Мидденландского Рунфанга обезглавил лидера Скейвенов, Варлорда Вррмика из Клана Морс. Выжившие Скейвены были сломлены и бежали. После битвы Граф Мандред переделал череп Варлорда Скейвенов в шлем, получивший название Шлем Истребителя Скейвенов. Мандред получил имя Истребитель Скейвенов и вскоре было избран Императором.

Под управлением Мандреда, Империя постепенно оправилась от войны со Скейвенами. Его героическая репутация и персональная харизма объединила Империю, а его мудрая, но суровая политика запустила глобальную программу реконструкции. Скейвены ничего не забыли и проклятой темной ночью на Конун Гихеймнахт (Geheimnisnacht Eve) в 1152, Император Мандред принял смерть от руки ассассина Клана Эшин.

Следующие выборы в Совете выборщиков зашли в тупик после того как кандидаты из Талабхейма и Стирланда получили одинаковое количество голосов. В результате началась серия гражданских войн, продолжавшихся следующие два века, когда признанного Императора не было.

Красная оспа

В 1786-м Красная оспа охватила город Борделюкс в Бретонии. Она быстро распространялась, охватив большую часть Бретонии и северной Тилии. Это была не обычная чума, а нечто распространяемое Скейвенами в надежде что они сумеют измотать своих противников перед тем как нанести убийственный удар. Когда эпидемия оспы достигла апогея, появились армии Скейвенов, ожидающие увидеть Бретонию и Тилию более слабыми чем Империя. Однако население обеих государств организовало отчаянную оборону и силы Скейвенов были разбиты в Битве при Ремарке в 1813-м объединёнными силами Бретонии и Лесных Эльфов.



Великий призыв

Поражение в кампании привело к новой серии гражданских войн между Скейвенами. Они закончились только в 2302 когда Серые Провидцы собрали все свои подчиненные кланы Скейвенов в Скейвенблайте и призвали Рогатую крысу. Этот смелый ритуал так напугал кланы что они наконец признали авторитет Серых Провидцев. По крайней мере на словах. На практике распри и интриги продолжились, потому что махинации для Скейвенов так же естественны как потребность дышать. Не забыли Скейвены и про свои схемы и планы по покорению жителей поверхности.

За последовавшие после Великого призыва годы на города государства Тилии было совершено несколько нападений. Было разорено или полностью уничтожено множество маленьких городков, граничивших с Проклятыми Болотами. Рейдеры Скейвенов угрожали торговым путям по Тилийскому морю до тех пор, пока Дворфы Барак-Варра не уничтожили флот Скейвенов в 2321.



Битва за Нульн

В 2499 после долгих лет накапливания сил под городами Империи, Скейвены снова предприняли полномасштабное нападение.

Они уже давно выяснили что Человеков можно подкупить или склонить к сотрудничеству со Скейвенами с помощью шантажа. Поэтому была развернута широкая кампания манипуляций и подкупа ключевых фигур. Одной из самых важных был Фриц фон Халстадт - Главный Магистрат Нульна. Когда плану по розливу новой гражданской войны в Империи помешала пара запоров в канализации, Серый Провидец Транкуоль возглавил атаку отмщения на город. Бойцы из четырех Великих Кланов (Эшин, Молдер, Пестиленс и Скрайр), а также несколько Кланов Варлордов появились из канализации. Была разрушена почти половина города, а силы Штурмовых крыс чуть было не схватили Графиню Выборщика Эммануэль фон Либевиз.

Большая часть членов Совета Тринадцати была в ярости, посчитав что атака была начата несвоевременно. Другие были просто огорчены провалом штурма. Тем не менее Лорд Провидцев Критислик напомнил, что во время неудачного штурма мятежный Клан Варлорда был практически уничтожен, что несомненно пойдет на пользу Совету и всем Скейвенам.

Атака показала эффективность давно поддерживаемой Скейвенами секретности. Несмотря на множество жертв, большая часть населения Нульна все равно не слишком верила в существование Скейвенов. Даже выжившие в бою были уверены, что им противостояли мутанты или Бистмены. Поэтому для всех кроме самых пытливых умов Скейвены так и остались тайной угрозой.

Наши дни

Нульн был отстроен и не смотря на слухи о безумных нападениях крысолюдов на Эльфов Ултуана, с тех пор в записях Империи Скейвены не упоминаются.

Со времен нападения на Нульн Скейвены начали вести себя еще более скрытно. Они действовали малыми группами, под покровом ночи. Убивали всех очевидцев и уносили своих погибших. Время от времени группы Гаттер Раннеров или одиноких Ассасинов отправлялись с заданием выкрасть или уничтожить доказательства существования Скейвенов.

Тем временем члены культов Скейвенов, таких как Желтые Клыки получили задание распространять мнение о том, что Войны со Скейвенами никогда не было. Согласно записям, спонсируемых Скейвенами историков, крысолюды - всего лишь метафора. Образ созданный искаженным, склонным к мифологизацию народным сознанием времен, когда Империя была наводнена разросшейся популяцией крыс. Обычных крыс, за исключением их количества, которые разносили Черную Чуму.

Благодаря этому большая часть населения Империи считает теперь что Скейвены либо вовсе не существовали, либо были уничтожены во время Войны со Скейвенами. Атаку на Нуль приписывали Бистменам и, хотя время от времени кто-то из ученых обращал внимание на случаи, подтверждающие существование Скейвенов и их появление в канализации Империи или крадущимися в тенях по улицам, мало кто воспринимал их заявления всерьез.



СОВЕТ ТРИНАДЦАТИ

Политика Скейвенов противоречива и запутана. Признанный авторитет в вопросах касательно Скейвенов Бретонский жрец Таали Баржиан описывает их общество как тиранию, управляемую убийствами. Принимая во внимание великое множество Кланов Варлордов это работает довольно эффективно. Однако существует и вышестоящая власть, направляющая все Скейвенство (Skavendom) - Совет Тринадцати.

У Совета долгая история. Вскоре после первого исхода Скейвенов из Скейвенблайта, их встретили двенадцать Серых Лордов и повели за собой по миру. Именно таким образом остались в истории Скейвенов выдающиеся лидеры, названные в последствии Лордами Распада (Lords of Decay). Возглавлявшие эти группы лорды много раз менялись, но их всегда было двенадцать. А тринадцатое место всегда оставалось за Рогатой Крысой - чудовищным богом Скейвенов.

После провала затеи с Красной Оспой в 1850 IC, Скейвенство погрузилось в пучину Гражданской войны, которая закончилась только в 2302 IC. Ощувив прилив магии, сопровождавший вторжение Хаоса в Кислев, Серые Провидцы собрали представителей главных кланов в Скейвенблайте и призвали Рогатую Крысу чтобы она положила конец распрям.

Говорят, что Рогатая Крыса представила Черный Алтарь Командования (Black Pillar of Commandments). Этот нечестивый монумент был изготовлен из чистого Варпстоуна и имел тринадцать сторон, на каждой из которых было тринадцать заповедей, которые должны исполнять ее дети. Все 169 заповедей различаются от двусмысленных до противоречивых. Рогатая Крыса сотворила наиболее сложную и замысловатую систему из всех возможных. Для Скейвенов схемы и заговоры - это нечто само собой разумеющееся, поэтому Великий не устает получать удовольствие от того как путаются в его махинациях Лорды Распада, пытаясь выкручиваться чтобы исполнить его противоречивые законы.

Черный Алтарь Командования стал испытанием и для новосозданного Совета, ибо только пользующийся благоволением Рогатой Крысы может прикоснуться к его поверхности и остаться в живых. Те же кто вышел становились наиболее влиятельными Скейвенами среди всех прочих, одаивались противоестественным долголетием и способностями к темным силам. Рогатая Крыса приказала всем Скейвенам уважать свой новый Совет, иначе они ощутят ее ярость. Как известно Скейвены славятся своим малодушием, поэтому никто не смеет перечить богу или его возлюбленным слугам. Места в Совете занимают самые хитрые и коварные Скейвены. В прошлом любой достаточно сильный и коварный лорд мог претендовать на власть если ему удавалось свергнуть соперника и образовать вакантное место. Однако после Второй Гражданской войны и появления Рогатой Крысы в результате Великого Призыва никому так и не удалось победить, подставить или каким-либо еще образом потеснить никого из действующих Лордов Распада.

Нынешние члены Совета Тринадцати остаются со времен Великого Призыва и последующего объединения Скейвенов в 2320 IC. Их влияние усиливается и ослабевает вслед за силой их клана и в результате успехов или неудач их махинаций. Например, Клан Пестиленс настолько укрепил свои позиции что Арх Чумной Лорд Нурглич занял десятое место. Тем не менее Серый Лорд Килтислик восседает по правую когтистую лапу от Рогатой Крысы со времен самого Великого Призыва. Он остается самым могущественным среди Лордов Распада.

Занимающие высокие места в Совете обладают правом командовать нижестоящими. Первое и двенадцатое места (по правую и левую лапу от Рогатой Крысы) - самые важные, а шестое и седьмое - наименее. Тем не менее каждый из Лордов Распада может не поддержать или наложить вето на приказы от противоположного номера. Таким образом Лорд Провидец Критислик может (и зачастую так и делает) отменять приказы Лорда Морскиттара - Лорда-Колдуна Клана Скрайр. Это значит, что Лорды Распада зачастую нуждаются в помощи друг друга для исполнения своих планов. Таким образом круговорот заговоров разрастается подобно лабиринту, придавая происходящему динамики, задействуя шантаж, подкуп и любые другие методы коррупции. Попытки убийства считаются в среде Лордов Распада слишком грубыми, но тем не менее случаются. К ним обычно пытаются прибегнуть низшие кланы или представители внешних королевств, также влияющие на действия Совета Тринадцати.



Руна Совета Тринадцати изображает двенадцать Лордов Распада, выстроенных в порядке влияния. По сторонам от символа Рогатой Крысы можно увидеть личные руны Лорда Морскиттара из Клана Скрайр и Лорда проводка Критислика. Руны остальных Лордов Распада расходятся вниз по ниспадающей вплоть до 6-го и 7-го мест, занимаемых варлордами относительно слабых рабочих кланов - Понтификом Ситчем из Морбидус и Архи-Брутлордом Хешем Вракспином из Криззора.

Лордов Распада всегда двенадцать и их символически дополняет Рогатая Крыса. Первый укаж Совета Тринадцати запрещает изучение магии, поэтому магию используют только Клан Скрайр и Серые Провидцы. (Соблюдение этого закона не слишком обязательно и им пренебрегают Чародеи (Sorcerers) Эшин и к ужасу Серых Провидцев даже Жрецы Чумной Язвы (Pestilens Plague Priests)). В задачи совета входит объединение кланов против врагов Скейвенов и трактование воли Великой Рогатой Крысы. На самом деле Совет Тринадцати больше заинтересован в выполнении собственных заговоров и целей, всегда готов манипулировать низшими кланами и убивать любого, кто представляет малейшую угрозу.

Члены совета отмечают свое место с помощью изоцированной руны. В большинстве случаев это адаптированные символы Клана Лорда Распада. Но бывает, что и наоборот клан принимает персональный символ своего лидера. Эти руны и их бесчисленные вариации можно встретить в каждом клане Лордов Распада. Подобные символы можно увидеть у кланов Рабочих и других 'союзников'. Отсылки к Лорду Распада обычно не хранят в тайне. Наоборот это то что должно внушать страх и ужас в сердца соперников и поэтому им стараются украшать все что можно и как можно чаще.

Одобрение советом Проекта Мунбрейкер

Когда Малисс Манрак сообщил Лорду-Колдуну Морскиттару о Проекте Мунбрейкер (Project Moonbreaker), он получил в ответ молчаливое одобрение. Морскиттар сказал, что обсудит его с советом, но сомневается в его одобрении из-за Серых Провидцев, придающих Моррслиб слишком большую роль в своих предсказаниях на ближайшие годы. На следующем собрании совета в Скейвенблайте Морскиттар предложил план на обсуждение в надежде что остальные наложат на него вето. Дело было в том, что он желал предложить другой план Колдуна Бомбардира Гнарвлитча Шуна по отправке на Моррслиб ракеты с целью проведения раскопок на ее поверхности. Морскиттар рассчитывал на то что вначале предложит план Малисса, другие лорды его отвергнут и после их отказа он предложит второй план. Он думал, что они отвергнут и второй план тоже и тогда он продемонстрирует свой любимый план по спонсированию разработки телепортационного устройства, предложенного его самым талантливым Колдуном Инженером, одаренным Икитом Кло, не встретит никаких возражений.

К разочарованию Морскиттара Лорд Провидец Критислик немедленно и с огромным энтузиазмом поддержал план Малисса чтобы взорвать Моррслиб с помощью Мунбрейкера. На самом деле Критислик ненавидел этот план, но один из его шпионов сообщил что поддержка плана приведет к расколу между несколькими главными Колдунами Инженерами, которым Морскиттар обещал щедрое вознаграждение.

В конце концов Морскиттар оказался в щекотливой ситуации, когда ему пришлось бы наложить вето на собственный план, что он и сделал, пояснив что передумал и сейчас уже думает, что реализация Проекта Мунбрейкер

приведет к тому что Моррслиб улетит в неизвестном направлении вдаль от мира или расколется на кусочки, которые вместо того чтобы упасть на землю так и останутся в небе. Критислик отказался принимать аргументацию Морскиттара и предложил дать плану ход. В результате разрешить эту тупиковую ситуацию надлежало остальному совету

Лорд Гнавдвелл из Клана Морс настаивал, что Моррслиб отбросит куда-то в космос, а не расколется. Лорд Кратч Думкло указал на то что Лорд Гнавдвелл всегда выступает против того что предлагает Лорд Провидец Критислик. Это задело самолюбие Лорда Гнавдвелла, потому что было правдой, и он ответил, что Кратч Думкло всегда выступает против всего что входит в интересы Кланак Морс что тоже было правдой.

ПРОЕКТ МУНБРЕЙКЕР ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ ГОЛОСОВАНИЕ СОВЕТА ТРИНАДЦАТИ

За	Против	Отсутствовали
Лорд Провидец Критислик Лорд Стаи Верминкин из Клана Молдер		
Архи Чумной Лорд Нурглич VII из Клана Пестиленс	Лорд-Колдун Морскиттар из Клана Скрайр	Лорд Гризнект Менкарвер
Генерал Варлорд Паскрит Огромный	Лорд Гнавдвелл из Клана Морс	Архи Брутлорд Хеш Вракспин из Криззор
Архиморской Лорд Вриск Иронскратч	Гранд Лорд Ночи Снийк из Клана Эшин	
Лорд Кратч Думкло		
Архи Понтифик Ситч из Морбидус		



Великий Лорд Ночи Снийк из Клана Эшин редко высказывал свое мнение на собраниях совета, но в этот раз его писклявый голос был высказан в поддержку Лорда Гнавдвелла. В еще больше взбесило Гнавдвелла, потому что он посчитал что остальные Лорды Распада настолько ни во что не ставят Лорда Ночи, что его поддержка только принижает положение Гнавдвелла. Генерал Варлорд Паскрит Огромный и Архиморской Лорд Вриск Иронскратч практически сразу подтвердили его опасения, переметнувшись на сторону Серого Лорда.

Тот, кто был одиннадцатым, Лорд Стаи Верминкин из Клана Молдер провел совещание между собой и обе его головы пришли к консенсусу что им необходимо наложить вето на возражение Гнавдвелла Серому Лорду.

Лорд Гнавдвелл вышел из себя и обвинил Лорда Стаи в том, что он пожирает такое невероятное количество Варпстоуна что это лишило его разума, Архи Чумного Лорда Нурглича VII в том что тот заразил совет магической лихорадкой, а Вриска Иронскратча в том что тот заразил их мозги червями паразитами. На этой выходке обсуждение закончилось, потому что Гнавдвелл окончательно потерял какую-либо поддержку. Паскрит Огромный, Архи Чумной Лорд Нурглич и Вриск Иронскратча немедленно проголосовали за одобрение плана.

Архи-Понтифик Стич попытался сделать вид что обдумывает ситуацию прежде чем сделать то же что и всегда. Но потом все же проголосовал в поддержку Архи Чумного Лорда Нурглитча.

Малисс Манрак получил разрешение на сборку небольшой армии и захват укрепления Кара Скигт в Серединных Горах чтобы построить там пушку Мунбрейкер.

Обиженные Инженеры

В конце концов Морскиттар вернулся во владения Клана Скрайр в Скейвенблайте и сообщил новости инженерам. Главный Колдун Инженер Икит Кло был аркане разочарован тем что план по строительству телепортационного устройства откладывался на полку. Чтобы как-то сгладить разочарование от отказа он снова вернулся к Проекту Сфера Рока (Doomsphere) - могучей Варпбомбы, которая могла бы испепелить мир в ядерном взрыве (этот проект Лорд Провидец Критислик одобрил, но так и не нашел в себе дипломатических способностей чтобы о нем доложить).

Гнавлич Шун связался с Фарсквикером и приказал ему приостановить приготовления к запуску ракеты на луну. Гнавлич был в ярости, но дал обещание не вмешиваться в планы Матисса касательно пушки Мунбрейкер. Успокаивало его только ожидание того, что как только Малин в конце концов соберет урожай падающих метеоров Варпстоуна, Клан Скрайр непременно обогатится и сможет позволить себе исследования в рамках множества новых проектов.



Серые провидцы

Серые Провидцы - это могучие чародеи, способные направлять сверхъестественные энергии и обрушивать их в форме сокрушительных снарядов. Обычно у них серая шерсть. Хотя некоторые бывают белыми или альбиносами. Из головы у них растут костяные рога, как символ того что они были избраны жестоким Богом Скейвенов - Великой Рогатой Крысой. Впрочем, дары Рогатой Крысы имеют свою цену и многие из Серых Провидцев отличаются болезненностью и немощью. Эти пророки занимают посты агентов и эмиссаров Совета Тринадцати. Такая двойственная роль позволяет Серым Провидцам пользоваться большим влиянием в Подземной империи. Они обладают званиями и положением, выше которых находятся только сами Лорды Распада. Стоит ли говорить, что Серые Провидцы не только используют манипуляции и шпионаж, а просто живут этим. Серые ревностно охраняют свои привилегии и глуп будет тот Варлорд, что не бросится сразу в ноги Серому Провидцу в знак покорности. Одной руны Серого Провидца достаточно чтобы вселить страх в сердца друзей и врагов.

После Совета Тринадцати Серые Провидцы наделены наибольшей властью во всем Скейвенстве. Они трактуют волю Рогатой Крысы и проповедуя его указания они дают сообществу Скейвенов цель, направление и смысл существования.

Без их влияния Скавенство просто не смогло бы существовать. Указания Серых Провидцев обеспечивают подобие порядка среди Скейвенов. По своей природе Скейвены хаотичны и неуправляемы. Поэтому без Серых Провидцев они были бы еще более разобщены и активней бы предавались вражде и предательствам. При этом Серые Провидцы отнюдь не руководствуются добрыми побуждениями. Они легко пойдут на демонстративное применение своих чародейки способностей, которыми их наделило Благословение Рогатой Крысы чтобы придать убедительности заповедям своего бога.



Серый Провидец Скриттар, Геральд Совета Тринадцати

Серый Провидец Скриттар крайне тщеславен и безумно помешан на власти даже по меркам Скейвенов. Он путешествует с целой армией рабов Скейвенов, единственной обязанностью которых является перед ним преклоняться. Когда паланкин с Скриттаром проносятся мимо, они встают и перебегают на новое место так чтобы выглянувший Скриттар всегда мог видеть не меньше дюжины пресмыкающихся перед ним рабов. Тех, кто слишком медлителен или посмел взглянуть на рогатую форму Серого Провидца настигает обжигающий разряд чародейского света, вырывающийся с кончиков длинных пальцев Скриттара.

Правила Паланкина

Многие важные Скейвены путешествуют на носилках, которые несут рабы под охраной Штурмовых Крыс. Такие платформы обеспечивают защиту, позволяют иметь при себе больше бойцов и выступают в качестве демонстрации силы. Для некоторых Скейвенов то что тебя несут является проявлением подобающего почтения. Еще лучше если платформа разукрашена трофеями клана, черепами врагов и реликвиями поверженных соперников.

Персонажи, сидящие наверху паланкина получают все бонусы Боя Верхом (Mounted Combat), такие как бонус +20 к Ближнему бою (Melee Tests) против целей меньшего размера.

Охрана Паланкинов

Паланкин Скриттара несут четверо громадных Штурмовых Крыс. Каждый использует для несения паланкина только одну из своих лап, так что у них еще достаточно свободных рук для атаки.

Две головы лучше одной

Обычно Скриттар сопровождает гигантская крыса с двумя головами. Скриттар не слишком ласков к своему питомцу и называет его просто Крыса. А любой шутник, который спросит к какой именно крысе он обрезаются получит заряд Варповой Молнии (Warp Lightning).

Применение Скриттара

Скриттар и его слуги путешествуют по всей Подземной Империи и проверяют чтобы все гнезда и крепости уважали авторитет Совета Тринадцати и исполняли 169 заповедей Рогатой Крысы. В частности, они следят за исполнением законов, принятых Советом о запрете занятия магией для всех Скейвенов за исключением Колдунов Инженеров и Серых Провидцев. Скриттара можно в какой-то мере назвать Охотником на Ведьм, хотя его главный мотив к поиску и уничтожению других пользователей магии связан не столько с боязнью низших, сколько с манией величия и профессиональной ревностью.

МОТИВАЦИЯ СКРИТТАРА



- ☠ Уважение со стороны нижестоящих Скейвенов
- ☠ Наказание ослушавшихся нижестоящих Скейвенов
- ☠ Поднятие авторитета Совета Тринадцати

- ☠ Избегание споров с более сильными Скейвенами
- ☠ Видимое проявление покорности Лорду Провидцу
- ☠ Защита целостности Моррслиб

Скриттар и Культ Желтого Клыка

Скриттар ненавидит людей, но признает их ценность в качестве своих агентов. Он согласен держать подле себя вооруженных Желтых Клыков чтобы они помогали Скейвенам, которые чаще всего взаимодействуют с людьми.

В свою очередь Желтые Клыки достаточно хорошо разбираются в сообществе Скейвенов чтобы понимать авторитетность Скриттар в глазах остальных Скейвенов. Поэтому в его присутствии они обращаются к нему с льстивым послушанием.

Скриттар и Подземелья Мидденхайма

Присутствие Скриттара в Подземелье Мидденхайма причиняет много проблем. Гордый Варлорд Гнавретч Скррей – один из немногих кто готов встретиться с Провидцем. Гнавретч – один из немногих Скейвенов кого Скриттар в Подземной Империи не может казнить безнаказанно. В конце концов – он избранный эмиссар Раскита Огромного, заседающего в Совете Тринадцати. В качестве геральда Совета Скриттар не имеют права избавиться от любимого слуги того, кого они зовут хозяином.

Оба Скейвена имеют общего врага в лице Канкер Флитт (Kanker Flett) (*Middenheim: City of the White Wolf* стр. 110), чье тайное поклонение Нурглу раздражает Серого Провидца. Если бы Гнавретчу удалось каким-либо образом сравнить Скриттара и Фетт, это стало бы фатальным для Фетт. В таком случае Гнавретч одним взмахом избавился бы от могущественного соперника и заслужил благодарность Провидца.

Скриттар и Клан Манж

Скриттар относится к Клану Манж с брезгливым пренебрежением. То, что клан славится своей лояльностью и профессионализмом оскорбляет Серого Провидца до глубины души, потому что он считает эти качества противоестественными. Скриттар даже пришел к выводу что нападение на Медную Крепость замок вовсе не такой безнадежный план. И в результате жалкий клан может стать серьезной силой в Скейвенстве. Поэтому он отчаянно искал любую возможность добиться падения Клана Манж и был бы рад любому доказательству о том, что штурм безнадежен. В таком случае он бы горячо поддержал такой план.



Скриттар и Малисс Манрак

Скриттара крайне волнует полученное Малиссом Манраком разрешение на развитие Проекта Мунбрейкер и как ему сообщил Лорд Провидец Критислик, чем больше ресурсов будет вложено в проект, тем больше это беспокоит Клан Скрайр.

Для самого Скриттара этот план особенно отвратителен. Моррслиб для него священна, потому что каждый Верминтайд он купается в свете луны и находит ее свет бодрящим и успокаивающим. Он считает попытку повредить луну кошунством высшей степени и никак не может смириться с Советом Тринадцати, одоббившем этот план.

Таким образом Скриттар может стать ситуативным компаньоном для Персонажей если они решат уничтожить Мунбрейкер. Для него лучшим вариантом будет помешать проекту Малисса Манрака таким образом, чтобы никто из Скейвенов не узнал о его вмешательстве в это дело. Сам Скриттар вынужден играть роль помощника Малисса Манрака и делать так чтобы в этом не сомневались его подчиненные Скейвена, но в то же время защитить Моррслиб от ущерба.

СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ СКРИТТАР, ГЕРАЛЬД СОВЕТА ТРИНАДЦАТИ

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	55	30	32	58	65	38	35	65	55	43	18

Traits: Infected, Night Vision,
Weapon (Quarter Staff) +7

Skills: Bribery 53, Channelling 75, Cool 75, Dodge 58, Endurance 78, Gossip 63, Haggle 63, Intimidate 52, Intuition 85, Language (Magick) 85, Lore (Magic 85, Under-Empire 85), Melee (Polearm) 75, Perception 85, Sleight of Hand 55, Stealth (Underground) 58

Talents: Aethyric Attunement, Arcane Magic (Warp), Combat Reflexes, Frightening, Instinctive Diction 2, Magic Sense, Menacing, Petty Magic, Resolute, Savvy, Sixth Sense, Strong-minded

Trappings: Robes, Quarter Staff, Warpstone Charm, 10 Doses of Warpstone Snuff

SPELLS

Petty Magic: Favour of the Horned Rat, Ghostly Flame, Mark of the Horned Rat, Rat Thrall, Vector, Wrack

Arcane Magic: Crackling Doom, Cracks Call, Flensing Ruin, Howling Warpgale, Scorch, Warp Lightning, Warp Shield, Warp Storm

АМУЛЕТ ИЗ ВАРПИСТОУНА WARPSTONE CHARM

Важные Скейвены часто носят при себе талисманы и амулеты с частичками Варпстоуна и тем самым привлекают себе в защиту Рогатую Крысу. Скейвен с амулетом из Варпстоуна может делать переброс одного Теста каждые 13 часов.

НЮХАТЕЛЬНЫЙ ВАРПИСТОУН WARPSTONE SNUFF

Использующие магию Скейвены часто носят с собой измельченный Варпстоун чтобы в случае необходимости воспользоваться его магическим потенциалом. Пользующийся магией Скейвен может вдохнуть дозу нюхательного Варпстоуна при выполнении Теста на Концентрацию Channelling. Порошок дает им +1 SL к Тесту, но если происходит отдача miscast, он добавляет +1D10 ко всем броскам по таблице отдача miscast table.

Крыса

Двухголовая крыса Скриттара гораздо умнее обычных сородичей. В конце концов две головы – лучше, чем одна. Несмотря на это она остается всего лишь диким животным и ведет себя кротко только со своим хозяином, по той простой причине что он ее кормит. Если хозяина нет рядом или крыса слишком голодна, она сразу начинает набрасываться на всех, кто оказался рядом. К тому же запах Людей и Дворфов для нее плотно ассоциируется с едой.

THE RAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	35		40	35	25	25		17	15		11

Traits: Bestial, Brute, Infected, Night Vision,
Size (Average), Skittish, Stride, Weapon +8

Talents: Ambidextrous

Mutations: Claws, Two Heads.

Охрана Паланкина

Охрана Паланкина Скриттара – это, пожалуй, самые преданные Скейвены во всей Подземной Империи, что само по себе говорит о многом. А еще они понимают, что их привилегии и сытная еда напрямую зависят от того чтобы Скриттар оставался в живых и поэтому относятся к своей службе крайне серьезно.

PALANQUIN GUARDS

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	45	35	45	35	55	50	30	30	30	20	12

Traits: Armour 4, Champion, Infected, Night Vision, Weapon (Warp-Cursed Blade) +9

Skills: Dodge, Melee (Basic) 60

Talents: Drilled, Enclosed Fighter, Strike Mighty Blow, Tunnel Rat

Trappings: Heavy Armour, Warp-Cursed Blades

Проклятые Варпом Клинки Warp-Cursed Blades: Мечи, которыми вооружены телохранители Скриттара зачарованы его пагубной магией и горят зеленоватым пламенем. Они вчитаются Ручным оружием Hand Weapons, но имеют качества *Damaging* и *Impale*.



ГЛАВА 2

ОБИЛИЕ КЛАНОВ



Несмотря на то что в теории Совет Тринадцати является непререкаемым авторитетом для всего Скейвенства с одобрения самой Рогатой Крысы, на самом деле есть много нюансов. Отдельные Клановые Скейвенов подчиняются Совету. Некоторые имеют своих представителей среди тринадцати напрямую, а остальные пытаются добиться своего петициями, заговорами и угрозами. Клановые Варлордов Самые могущественные среди всех и они представляют большую часть общества Скейвенов. Ниже них находятся Рабочие Thralls, которые хотя и важны сами по себе, но вынуждены унижаться перед более могущественными варлордами под угрозой истребления. Скейвенов вне кланов практически не существует. Не зря обозначающее их слово на Квикише является синонимом слова еда.

КЛАНОВЕ ВАРЛОРДОВ

На пике своего существования Клан Варлорда может включать сотни тысяч подданных и занимать сразу множество логовищ и крепостей. Неизвестно сколько точно различных кланов насчитывается в Подземной Империи. Но можно с уверенностью утверждать, что их сотни, если не тысячи. Самые крупные и могущественные Клановые Варлордов постоянно пытаются уничтожить клановые поменьше, поглотив их членов в качестве воинов или рабов, или просто сожрать их в приступе невыносимого черного голода.

Большие и сильные клановые (что обычно означает одно и то же) реже подвергаются нападениям соперников и могут диктовать свою волю низшим кланам. Самые успешные Клановые Варлордов управляют окружающими клановыми поменьше, взыскивая пошлину и собирая непосильную дань, в результате чего быстро богатеют. При этом слишком большой клан становится хрупким и, если Варлорд окажется недостаточно агрессивным, клан может развалиться на враждующие фракции.

Примус Интер Раттус

Равных Клановых Варлордов не бывает, бывают подчиненные и главные. Крыса ест крысу – это принцип существования, когда сильный убивает (и зачастую пожирает) слабого. Учитывая короткую продолжительность жизни, если Скейвен хочет добиться высокого ранга и статуса, он должен делать это быстро. Скейвены одержимы идеей получения всего и сразу и ради призрачного шанса на успех готовы раздавать лживые обещания и заключать сомнительные сделки.

Одним из самых быстрых способов добиться власти в Подземной Империи является заключение альянса с более сильной фракцией. Цена такого пакта несомненно будет грабительской, но для подающего надежды Варлорда это отличный шанс заполучить власть, особенно если на следующем шаге удастся предать и избавиться от союзника.



Редко, когда армия Скейвенов состоит из представителей только одного клана. Когда приходит время атаковать врага, будь это сулящее большую добычу нападение на жителей поверхности или нападение на клан соперников, Варлорд собирает всех доступных союзников и вооружение, до чего только может дотянуться. Скейвены из соседних кланов собираются под знаменами Варлорда в надежде получить часть добычи или заслужить благосклонность в глазах союзника. Более слабые кланы могут заставить послать своих бойцов принуждением или угрозами (их обязательно пошлют в первых рядах атакующих), а сильные кланы наоборот извлекают значительную прибыль, предлагая свою помощь за вознаграждение.

Логика Скейвенов проста: сила и деньги позволяют купить (или подкупить) лучших воинов, оружие и боевых зверей и увеличить шансы на победу, а значит и на прибыль. Источником наиболее престижного и разрушительного оружия являются Великие Клань, чьи навыки и оружие пользуются большим спросом. Именно поэтому Великие Клань такие богатые и сильные.

Для не-Скейвенов все Клань Варлордов выглядят одинаково. А вот для опытного наблюдателя и самих Скейвенов отличия видны сразу. Знаки и символика клана вперемешку с рунами, иконками и изображениями Рогатой Крысы рисуются, выцарапываются, вырезаются и наляпываются поверх щитов, знамен и выпелов. Некоторые клань носят крысы, одежду или броню в определенного цвета. Другие раскрашивают мех характерными полосами или узорами, благодаря которым будет выделяться их Стая когтей (Clawpack). Некоторые клань изображают Скейвенские руны или икону клана на своей коже так чтобы враги видели с кем столкнулись. Некоторые Скейвены даже уродуют себя, нанося характерные шрамы и царапины на своих ушах чтобы обозначать свою принадлежность. Когда собирается армия Скейвенов, в ней появляется множество знамен и эмблем. Но даже несмотря на все это пестрое разнообразие все превращается в хищную орду и даже сами Скейвены предпочитают отличать своих от чужих по запаху.

КЛАНЬ РАБОЧИХ THE THRALL CLANS

В то время как все Клань Варлордов пытаются заключить пакт или договор с кем-то более сильным, другие даже не могут надеяться на что-то подобное. Некоторые из Клань Варлордов соглашаются работать на один из четырех Великих Клань, обменивая свою покорность чтобы обрести хоть какую-то силу. Такие клань, называемые Рабочими Клань (Thrall Clans) и фактически являются продолжением Великих Клань.

Считают Великие Клань этих Скейвенов реальными союзниками (хотя бы временными) или подневольными пешками зависит в первую очередь от размера и силы Рабочего Клана. Не удивительно что многие Рабочие Клань полностью разделяют идеологию и цели своих хозяев, а их армии входит непропорционально большое количество хозяйского оружия, воинов и боевых зверей. Такие знаки внимания позволяют Рабочим Клань побеждать соперников и защищать основы своей силы.

Многие Рабочие Клань обитают в логовах или крепостях вдалеке от глаз своих хозяев и преследуют собственные гнусные цели. Тем не менее только глупый Рабочий Клан забудет о своих узах верности.



КЛАН ЭШИН

Клан Эшин внушает страх своими ассасинами, убийцами и ночными охотниками, орудующими под людскими городами. И даже там, где ничего не происходит скауты и ассасины Эшер рыскают среди крыс в городских канализациях.

Клан Эшин исчез на востоке на заре истории Скейвенов и много веков считался потерянным. Когда его члены вернулись в Скейвенблайт, они изменились. Долгое время контактируя с людскими культурами Инда, Катая и Ниппона, Скейвены много чему научились в искусстве скрытности и убийства. С тех пор Клан Эшин занял особую роль в обществе Скейвенов и его ассасины стали серьезной силой в руках Совета Тринадцати, используемой для проталкивания своих решений и поддержания власти с помощью террора других кланов. Конечно к услугам Клана Эшин прибегают и многие другие влиятельные Скейвены с целью шпионажа за своими соперниками или 'устранения' наиболее амбициозных потенциальных оппонентов.

Также Клан Эшин готов предоставить легких бойцов и лазутчиков любому Клану Варлорду за достойную плату.



Клан Тричерик (Clan Treecherik) (Клан Предателей)

Клан Тричерик служит (в качестве траллов thralls) клану Эшин. Это кровожадный, ненадежный и вероломный клан, даже по заниженным стандартам Скейвенов. Покушения друг на друга в клане дело обычное, поэтому опасаящиеся ножа убийцы бойцы Клана Треечерик всегда носят щит привязанным к спине. Кроме того, воины клана носят одежду цвета Скейвенской крови. Так члены Клана Тричерик не позволяют собратьям по клану видеть, что их ранили. В долгосрочной перспективе все это не столько угрожает выживанию клана, потому что самых слабых постоянно убивают и выживают наиболее опытные и безжалостные. Если Скейвен из Клана Тричерик выживает – он прирожденный выживальщик и ему не стоит бояться интриг и заговоров других кланов.

Скурри Стабберс (Skurry Stabbers) (Скорые на расправу)

Скурри Стабберс – одна из самых смертельно опасных Стай когтей (Clawpack), уничтожившая больше своих соклановцев (сильно больше), чем врагов (на самом деле они несколько лет убивали исключительно соклановцев из Клана Тричерик). Их нынешний Лидер Когда Гристл Твитчслайс – выдающаяся фигура, потому как пробыв командиром Скурри Стабберс уже целых три дня. Если он проживет четыре, то сумеет побить рекорд, установленный Снийром Тротскармом двадцать лет назад.

Гристл Твитчслайс

Быть лидером Скурри Стабберс не легко, но Гристлу удастся пользоваться преимуществами власти. Если он продержится еще немного, скажем еще неделю, его достижение наверняка оценит кто-то из вышестоящих. Возможно даже кто-то из Клана Эшин. И как только Гристл заслужит их уважение он надеется занять их место традиционным для Скейвенов образом – нанеся удар в спину и утащив в свое логово.

GRISTL TWITCHSLICE

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	40	40	40	35	45	40	40	35	25	20	15

Traits: Armour 3, Shield 2*, Infected, Night Vision, Weapon +7

Talents: Hardy, Robust 2, Step Aside, Luck

Skills: Dodge 50, Melee (Basic) 55, Stealth (Urban 65, Rural 65)

*Клановая привычка носить привязанный за спиной щит означает что он не получает обычных преимуществ от использования щита, но вместо этого получает 2AP против всех атак сзади.

Клановые крысы Триичерик

Клановые крысы Клана Триичерик значительно больше склонны к дракам между собой чем остальные Скейвены, что говорит о том, что они и правда часто дерутся между собой. Они довольно скрытны по стандартам Скейвенов, предпочитают держаться в тених и наносить удар по врагу только когда обладают преимуществом. Кроме того, суровые условия жизни в Клане Триичерик заставляют их быть более наблюдательными и быстрее реагировать, чем их остальные сородичи. Почти любой продолжительный бой у них заканчивается фатальной схваткой между предполагаемыми товарищами, так как в пылу битвы удобнее всего расчитаться за ту или иную старую обиду.

TREECHERIK CLANRAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

Traits: Armour 2, Shield 2*, Infected, Night Vision, Weapon +7

Skills: Melee (Basic) 45, Stealth (Urban 55, Rural 55)

*Клановая привычка носить привязанный за спиной щит означает что он не получает обычных преимуществ от использования щита, но вместо этого получает 2AP против атак сзади.

Инfiltrатор Клана Эшин

Клан Триичерик в целом и Скурри Стабберс в частности крайне полезны своими услугами для Клана Эшин. Их репутация как постоянно интригующих и дерущихся между собой представляет собой отличную завесу для действий ассасинов. Альянсы внутри Клана Триичерик заключаются настолько быстро, что мало кто успевает замечать пару тройку еще теплых тел в общей куче. Поэтому агентам Клана Эшин легко затеряться среди Клановых крыс Клана Триичерик. Ассасины терпеливо выжидают подходящего момента, а затем выскакивают из рядов обычных Скейвенов и вонзают клинок в плоть жертвы, которую заказчик или клан поручил устранить.

CLAN ESHIN INFILTRATOR

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	55	55	40	40	50	60	50	40	40	35	24

Traits: Armour 1, Infected, Night Vision, Stealthy, Weapon (Fighting Claws) +10, Ranged (Warpstone Star) +7 (8), Ranged (Death Globe) +12 (8)

Skills: Athletics 50, Dodge 70, Melee (Basic) 65, Ranged (Throwing) 65, Stealth (Rural 70, Urban 70)

Talents: Alley Cat, Combat Master 2, Combat Reflexes, Hardy 2, Step Aside, Strike to Injure, Strike Mighty Blow 2, Tunnel Rat

Trappings: Hand Weapon (Fighting Claws), Smoke Bomb, 2 Warpstone Stars, Death Globe, 2 doses of Black Lotus poison, 1d10 Warptokens

Применение Скурри Стабберс

Скурри Стабберс – это жестокая и недисциплинированная толпа, наиболее подходящая чтобы запирать сородича в темном углу норы, чем сразиться с жителями поверхности. Тем не менее их группы хорошо обучены тактике затаиться и нанести удар из тени. Если Персонажи проявят стойкость, Скурри Стабберс довольно быстро могут потерять свою решимость. Они часто прибегают к отравлению воды или пищи, погут терроризировать Персонажей ночью, не давая им отдохнуть, могут убить или похитить NPC, с которыми ведут дела Персонажи или портить им жизнь иным образом. Скурри Стабберс готовы будут атаковать Персонажей в открытую только если полностью будут уверены в победе.



МОТИВАЦИЯ СКУРРИ СТАББЕРС



- ☠ Готовить предательство!
- ☠ Предать товарища, пока он не предал тебя первым
- ☠ Найти способ избавиться от работы на Клан Эшин
- ☠ Найти способ вступить в Клан Эшин
- ☠ Найти нового лидера на замену Твитчслайсу
- ☠ Если все вышеперечисленное получилось, противостоять врагам Скейвенства

Клан Триичерик и Подземелья Мидденхайма

Клан Эшин держит в Мидденхайме небольшую группу Гаттер Раннеров для сбора информации и случайных тайных убийств. Гнавритч Скррай считает именно так, но он не уверен сколько здесь находится агентов Клана Эшин и насколько глубоко они укоренились. Он поручил проверить это одному из своих подчиненных, но так как тот является шпионом Клана Эшин, сомнительно что он справится.

Клан Триичерик часто обеспечивает охрану караванов с припасами в Подземелья Мидденхайма и благодаря их параноидальной натуре из них получаются отличные охранники. Под пристальным надзором Клана Триичерик до места назначения добирается больше половины груза. Клан Эшин использует стражников из Клана Триичерик для передачи информации или в качестве шпионов Подземелья Мидденхайма. Клан редко участвует в политике Подземелий Мидденхайма так как справедливо предполагает, что любая партия, которую он поддержит в конце концов окажется предателем.

Клан Триичерик и Клан Манж

Клан Триичерик считает Клан Манж чем-то вроде тупого инструмента для решения проблем. За сдельную плату он согласен помочь клану в устранении проблемного оппонента, но никогда не заходит в такие опасные места как Медная Крепость.

Клан Триичерик и Култ Желтого клыка

Клан Триичерик считает Желтых клыков крайне полезным инструментом и часто пользуется его услугами. У него имеются некоторые контакты с культами в Мидденхайме, но еще не удавалось ими воспользоваться. Многие из членов клана считают, что существует еще один поклоняющийся Скейвенам людской култ и устраивают показательные чистки чтобы от него избавиться.

Клан Триичерик и Маллис Манрак

Как Рабочий Клан, Триичерик не имеет своего представителя в Совете Тринадцати. Тем не менее Клан Эшин часто использует Триичерик чтобы скрыть свою причастность к тому или иному заговору. Когда Лорд Снийк проголосовал против плана по уничтожению Моррслиб, он просто побоялся поддержать его открыто. Он хорошо представлял себе выгоду от того что сверху на Империю посыпались бы осколки Варпстоуна и не упустил бы своего шанса. Поэтому Скейвены Клана Триичерик были посланы в Круг Скигг для помощи в его защите, а ассасинам Клана Эшин было поручено помешать попыткам других кланов расправиться с Манраком прежде чем его план принесет свои плоды.



КЛАН МОРС

Клан Морс по его заявлениям самым успешным из всех Кланов Варлордов. Влияние клана настолько велико что он получает боевых зверей и прислугу орудий от множества низших кланов. Поэтому в их рядах всегда много чужих воинов – нанятых, подкупленных или принужденных биться в первой волне. Во многом Клан Морс обязан своему росту в числе, размере и статусе благодаря тому, что сумел захватить крепость Дворфов Карак Восемь Вершин, известной в среде Скейвенов под именем Город Столбов (City of Pillars). Это один из главных проходов в Подземную Империю. Агрессивные бойцы Клана Морс покрыты множеством шрамов и вооружены лучшим чем другие Скейвены оружием, захваченным за время множества своих кампаний. Верхние уровни Города постоянно подвергаются нападениям со стороны желающих отомстить Дворфов и многочисленных племен Ночных Гоблинов. Благодаря этому военачальники Клана Морс обладают большим боевым опытом и управляют закаленными бойцами.



СВОРА КОГТЕЙ ФАНГСНЕППЕРА

Закаленные бойцы из Своры когтей Фангснелпера возглавляли штурм, в результате которого было отбито у Ночных Гоблинов несколько хранилищ в Городе Столбов. Они главный инструмент победы Клана Морс над Кланами конкурентами. Скрак Фангснаппер стал командиром Своры когтей после разграбления Имперского города Бухендорфа, где задушил своего предшественника собственным хвостом. С тех пор он победил уже около дюжины соперников и их сломанные клыки торчат из тофейного камня в качестве предупреждения потенциальным узурпаторам.

Скрак Фангснаппер (Клыкодер) (Scrak Fangsnapper)

Скрак Фангснаппер гораздо более опытный воин Скейвенов чем предполагает его должность главы отряда Клановых крыс. Тому что Скрак занимает такое скромное место есть две приины. Первая заключается в том, что Фангснаппер, как и другие бойцы Клана Морс более опытен чем обычные Солдаты Скейвенов. Вторая причина заключается в том, что Фангснаппер понимает, что, если не будет слишком высовываться, ему будет проще избежать завистливого взгляда очередного военачальника Города Столббов. В частности, Варлорда Квика Хедтейкера, который славится тем что не терпит возле себя потенциальных соперников.

SCRAK FANGSNAPPER

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	55	40	45	45	40	55	30	40	35	30	15

Traits: Armour 3, Infected, Night Vision, Weapon (Spear) +8

Skills: Cool 50, Dodge 70, Intimidate 60, Intuition 55, Leadership 45, Lore (Warfare) 50, Melee (Basic 65, Polearm 75), Perception 50

Talents: Combat Aware, Combat Reflexes, Feint, Inspiring, Resolute, Warleader

Trappings: Mix of Steel and Leather Armour, Spear, Shield

Клановые крысы Клана Морс

Клановые крысы Фангснаппера – это закаленные ветераны бесчисленных стычек в Подземельях Города Столбов. Они отлично умеют обращаться со своими копиями и прикрывают спины друг друга что редко можно встретить среди подразделений Клановых крыс. Они усиленно друг с другом тренируются и способны застать врасплох умелым ударом копыа любого врага, привыкшего видеть перед собой менее умелых Скейвенов.

CLAN MORS CLANRAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	35	30	35	35	50	35	30	30	25	20	11

Traits: Armour 2, Infected, Night Vision, Weapon (Spear) +7

Skills: Cool 35, Dodge 45, Melee (Polearm) 45

Talents: Drilled 2, Combat Reflexes, Resolute

Trappings: Leather Armour, Spear, Shield

Использование Своры когтей Фангснеппера

Свора когтей Фангснеппера – это довольно прямолинейный противник, подходящий скорее для сражений на подземных полях боя в Городе Столбов, чем для заковыристых и хитрых заданий. Тем не менее они могут быть посланы чтобы осложнить жизнь Малиссу Мантраку (см. **Рогатая Крыса The Horned Rat** на стр. 150).

МОТИВАЦИЯ ФАНГСНЕППЕРА



- ☠ Выживание в Подземной Империи
- ☠ Усердная, но не чересчур усердная служба
- ☠ Создание видимости скромности и послушания

- ☠ Выполнение приказов Гнавдвелла
- ☠ Поиск возможностей найти нового хозяина
- ☠ Поиск возможностей найти безопасное от Гнавдвелла место

Клан Морс и Подземелья Мидденхайма

Клан Морс мало что может делать в Подземельях Мидденхайма и старается держаться в стороне от города, опасаясь обосновавшегося там Кастеляна Варлорда Гнавретча Скррая и его хозяина Генерала Варлорда Паскрита Огромного. Пока Лорд Гнавдвелл из Клана Морс занимает самое почетное место в совете, Генерал Варлорд может отправлять низкие кланы на защиту любой цели, какую посчитает нужной. Тем не менее если они все объединятся против Клана Морс, это может радикально изменить положение Снавдвелла.

Сам Гнавдвелл похоже понимает текущую ситуацию как возможность вести интриги против Генерала Варлорда, для чего отправляет Фангснеппера на службу в Подземелья Мидденхайма. Благодаря своим хорошо обученным подразделениям, Кастелян Варлорд Гнавретч Скррай вскоре сможет контролировать передвижения других кланов и конфисковать еще больше Варпстоуна (и других ресурсов) ради усиления своего положения. Также Фангснеппера может уцепиться за возможность организовать свое собственное логово вдалеке от завистливых глаз Варлорда Квика.

Клан Морс и Клан Манж

Если бы Клан Монж внезапно разбогател, он возможно и нанял бы Своры когтей Фангснеппера для штурма Медной Крепости. Но даже самые свирепые воины Клана Морс не чета Лордам Погибели и поэтому гибель Своры когтей стала бы серьезным ударом по военным планам Клана Морс.

Клан Морс и Культ Желтого Клыка

Фангснеппера не желает связываться с Желтым Клыком. Им вполне достаточно знать о людях то как их можно убить.

Клан Морс и Малисс Манрак

Свора когтей озабочена тем что план по взрыву Моррслиб был одобрен Советом Тринадцати. Лорд Гнавдвелл все еще возмущен тем что Совет санкционировал Проект Мунбрейкер, но в отличие от остальных членов Совета, он не позволяет своим чувствам отказаться от возможности заполучить больше Варпстоуна.

Вполне вероятно, что Лорд Гнавдвелл захочет потратить полученный по результате миссии Мунбрейкер Варпстоун на благо всего Скейвенства и прикажет Своре когтей защищать Карак Скигт от внешних угроз. При этом вполне вероятно, что он захочет заполучить как можно больше Варпстоуна для собственных нужд и может в последнюю минуту направить Свору когтей чтобы обезопасить Карак Скигт для Клана Морс.



КЛАН РИКТУС

Клан Риктус контролирует туннели в логовах и проходы под Кривобоклой Горой (Crookback Mountain), а также взимает немалую плату со всех кто входит в Темные Земли (Dark Lands) (и вдвое большую плату с тех, кто хочет вернуться обратно). Соседство с несколькими племенами Ночных Гоблинов обеспечивает Клан Риктус практически бесконечным источником рабов, благодаря чему клан сильно разбогател. По количеству Варптокенов они соперничают с самим Кланом Морс и оба эти клана постоянно строят друг против друга козни в надежде узурпировать власть соперника.

Воины Клана Риктус злобные и утрюмые. Среди них особенно выделяются большие и страшные Штурмовые крысы с черным как смоль мехом. Эти элитные воины сильнее и злее чем любая Клановая крыса, поэтому низшие Скейвены стараются не переходить им дорогу.



ВЕРМИНЫ СМЕРТИ

Вермины смерти, которых также называют в Подземной Империи Черной Смертью – это элита Клана Риктус, состоявшая из грозных Штурмовых крыс. Возможно это самое грозное подразделение во всем Скейвенстве. Они совершенно безжалостны и сокрушили множество врагов в бесчисленных битвах, раздражая этим Варлорда клана Кратча Думкло. На самом деле Вермины смерти представляют серьезную угрозу для власти Лорда Думкло и несмотря на то что он при малейшей возможности бросает их в самые безнадежные битвы, они каждый раз возвращаются с победой.

Крик Расткло – Командир Верминов Смерти

По сравнению с остальными пугливыми и нервными Скейвенами Клик Расткло – просто аномалия. Этот крупный Штурмовой крыс остается спокойным и рассудительным в ситуациях, когда обычный Скейвен пришел бы в состояние убийственной ярости или сбежал в свою нору. Клик славится тем что для него долгий период наблюдения перемежается моментами жестокого насилия. Большинство его соперников, метивших возглавить Верминов смерти легко понимают, когда Варлорд Думкло недоволен их Когтем. Поэтому все что им остается – это лишь ждать пока Клик постигнет неудача и они наконец смогут занять его место. Но пока что Клик искренне верит, что служит на благо Скейвенства, а опасные задания, на которые его посылают обусловлены верой Клана Морс в Верминов Смерти.

KLICK RUSTCLAW – DEATHVERMIN COMMANDER

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	65	40	40	45	55	50	30	42	48	21	20

Traits: Armour 4, Shield 2, Night Vision, Weapon (Spear) +8

Skills: Cool 65, Dodge 65, Melee (Polearm) 75

Talents: Combat Reflexes, Combat Master, Hardy, Resolute, War Leader

Trappings: Spear, Shield, 3d10 Warptokens

Штурмовые крысы Верминов смерти

Черношкурые Штурмовые крысы, более тяжелые и сильные чем обычные Клановые крысы, составляют основное ядро любой серьезной Скейвенской силы. Штурмовые крысы Клана Риктус являются предметом зависти для остальных кланов. Они более дисциплинированные, преданные (в некотором роде) и страшны если их загоняют в угол. Их доспехи – проклятие для их противников. А множество побед Верминов Смерти позволило Клику экипировать их лучшими кожаными доспехами, кольчугами и броней чем производит Скейвенство.

DEATHVERMIN STORMVERMIN

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	50	35	40	40	55	50	30	30	25	20	11

Traits: Armour 3, Shield 2, Night Vision, Weapon (Spear) +8

Skills: Cool 35, Dodge 60, Melee (Polearm) 60

Talents: Combat Reflexes, Combat Master

Trappings: Spear, Shield, Slightly less rusty mail armour

Использование Векминов Смерти

Вермины смерти – это крайне опасное подразделение Скейвенов, привычное к действиям в самых сложных ситуациях. Если Персонажи причиняют слишком большие неудобства, их могут вызвать чтобы с ними разобраться. Если вы чувствуете, что ваша группа слишком легко справляется с силами Клана Манж, Вермины смерти будут отличным способом усложнить прямолинейное столкновение.

МОТИВАЦИЯ РАСТКЛО



- ☠ Выжить и преуспеть
- ☠ Действовать в интересах Клана Риктус
- ☠ Убивать потенциальных соперников среди Верминов смерти
- ☠ Отправлять пленников во владения клана
- ☠ Собрать экипировку получше и изучать новые техники
- ☠ Уничтожать врагов Скейвенства

Клан Риктус и Подземелья Мидденхайма

Лорд Кратч Думкло из Клана Риктус мало интересуется небольшим аванпостом под Людским городом Мидденхайм. Благодаря шпионам среди Гвардии Когтей (Clawguard) он знает о жалких планах Кастеляна Варлорда Гнавретча Скррая заслужить расположение (и поддержку) Клана Скрайр. Кратч находит это проявление полного подчинения отвратительным. В первую очередь потому что подчиняются не ему. Ради того, чтобы посмотреть, как Скрайр унижается он даже готов предоставить несколько Верминов Смерти и пообещать еще больше. Кастелян Варлорд обязательно использует полученных Верминов Смерти для удара по городу наверху, особенно если Персонажи найдут серьезные доказательства присутствия Скейвенов в городе.

Клан Риктус и Клан Манж

Клан Манж находится настолько далеко от Клана Риктус, так что Кратч смотрит на них довольно благосклонно. В конце концов они для него не угроза. Если Клан Манж попросил Клан Риктус поддержать их атаку на Медную Крепость, Кратч был бы рад отправить с ними своих Верминов Смерти. Тем более что шпионы проинформировали его о том, что силы защитников значительно сильнее чем считает Клан Манж.

Клан Риктус и Культ Желтого Клыка

Клан Риктус мало интересуется Культом Желтого Клыка. Единственная попытка зародить культ среди Орков в Темных Землях закончилась катастрофой и с тех пор Клан Риктус полностью разочаровался в этой концепции.

Клан Риктус и Малисс Манрак

Несмотря на высказанную в Совете Тринадцати поддержку идеи, Клан Риктус мало интересуется безумная задумка обрушить на Серединные Горы дождь Варпстоуна. Они и так один из самых богатых кланов в Скейвенстве. Драгоценные Штурмовые крысы и доступ к Варпстоуну, регулярно падающему в Темных Землях обеспечивают им надежный доход. Поэтому они скорее готовы саботировать проект в момент, когда он будет близок к своему завершению.



БРАТСТВО ПЕСТИЛЕНТ

Клан Пестиленс широко известен своими Чумными Монахами – важной подфракцией внутри клана. Это последователи заразы и распада и предвестники чумы. Много веков назад экспедиция Скейвенов отправилась в жаркие джунгли Люстрии где и была практически выкошена тропическими болезнями и рептилоидными воинами, защищавшими свои земли. Немногочисленные выжившие спрятались в руинах храма, найденного в глубине джунглей. Там они раскопали древние секреты, которые не стоило беспокоить. Возможно благодаря своей находке или по воле Рогатой Крысы, эти Скейвены начали поклоняться тем самым болезням что медленно их убивали. Так появился новый странный вид Скейвенов: Чумные Монахи Клана Пестиленс. Пораженные чумой, они способны противостоять любым болезням пока веруют в своего гноящегося бога.



Вскоре количество Чумных Монахов стало расти, а их невероятная стойкость стала легендой среди их врагов. Первыми от их покрытых бубонами рук пострадали Лизардмены. Несколько их городов было опустошено смертельной чумой прежде чем могучая магия, примененная силами Сланнов заставила клан отступить. Основная их часть покинула Люстрию и скрылась в Южных землях где и обустроилась с целью набраться сил. Оттуда они стали распространяться на север, принося с собой болезни до тех пор, пока не достигли Старого Света.

Когда их эмиссары достигли Скейвенблайта, они попытались объединиться со Скейвенством. Поначалу им было отказано в месте в Совете Тринадцати, что привело к жестокой гражданской войне. Однако мощь Клана Пестиленс при поддержке кланов, несогласных с политикой Совета восторжествовала над Лордами Распада. Популяция Скейвенов значительно уменьшилась благодаря войне и запущенному в ярости Чумными Монахами мору. В конце концов Лорды Распада согласились с тем что Клан Пестиленс имеет право занять место в совете, а клан согласился направить свои силы на служение Тринадцати.

Их мономаниакальное рвение и преданность делает Клан Пестиленс самым прямолинейным из всех кланов Скейвекнов. Они не похожи и кажутся странными для остальных крысолудов. Их абсолютная вера в свою праведность приводит к трениям между Варлордами и Великими Кланами. Воспринимаемый как серьезная сила, Клан Пестиленс занимает высокое место среди Лордов Распада и вырос с седьмой до десятой позиции. Ни для кого не секрет что болезных не раз пытались уничтожить. Такие планы постоянно витают вокруг Клана Пестиленс с тех пор как он вошел в совет.

Непоколебимая вера и целый арсенал болезней помогли Клану Пестиленс не просто выжить, а даже укрепить свое положение. За последние века Клан Пестиленс распространился по множеству таинственных крепостей в Южных землях, а также в Хранилищах (Vaults) и Серых Горах (Grey Mountains). Во время гражданской войны многие перешли на сторону Клана Пестиленс, но никогда нельзя было сказать точно – верные это последователи или временные союзники. Многие Кланы Варлорды продолжают сохранять союзнические отношения с Кланом Пестиленс. В том числе Клан Скрат, Септик, Морбидус и Грацц.

Отношения с Рогатой Крысой

Архи Чумной Лорд Нурглич VII был одним из членов совета, проголосовавшим за предложение Малисса Манрака. Тем не менее сделал он это только под конец обсуждения после провокации Лорда Гнавдвелла Чумной Лорд никогда не пользовался доверием остальных Лордов Распада, потому что, пользуясь своим весом в сообществе Скейвенов Клан Пестиленс известен использованием магии вопреки воле Рогатой Крысы. Кроме того, их чума часто выходит из-под контроля и разоряет Подземную Империю (иногда такие вспышки выглядят как не совсем случайные).

Многие ритуалы и практики Клана Пестиленс похожи на те что практикуют последователи Бога Хаоса Нургла и ходят слухи (в том числе и среди Лордов Распада) что внутренний круг клана поклоняется Лорду Чумы, а не Рогатой Крысе. Правда до сих пор Совету так и не были предоставлены прямые доказательства.

Основа власти Архи Чумного Лорда Нурглича VII находится далеко на юге от Старого Мира в жарких джунглях и малярийных болотах Южных Земель. Ему придется хорошо потрудиться чтобы добиться выгоды от дождя Варпстоуна, который прольется над северной Империей, если Проект Мунбрейкер завершится успехом. К счастью у некоторых членов Братства Пестиленс есть базы ближе к месту действия. Сюда входит Клан Морбидус, тем более что их Варлорд также заседает в Совете Тринадцати (и надежно поддерживает Нурглича на заседаниях совета). Клан Септик, достаточно лояльный чтобы ему доверять, выступает прокси силой Нурглича в Проекте Мунбрейкер.

Клан Септик

Клан Пестиленс поклялся в верности Клану Пестиленс во время первой великой Скейвенской гражданской войны. Это наиболее фанатичные почитатели всего Братства Пестиленс, чье фанатичное рвение соперничает (иди даже превосходит) рвение их хозяев из Клана Пестиленс. Слан Септик считает себя правой лапой Клана Пестиленс, который в целом поддерживает такое мнение. В конце концов преданные фанатичные воины, готовые за тебя умереть никому не помешают.

Несмотря на то что Рабочий Клан вел войны не слишком умело, то что они до сих пор выходили из битв без больших потерь заставляет их верить, что Рогатая Крыса особенно благоволит Клану Септик. Воины Клана Септик используют робы и знамена выбеленных оттенков чтобы на них были лучше заметны гнойные пятна. Эти Скейкены вооружены ржавым оружием и броней (чем больше ржавчины – тем лучше), а их тела покрыты грязными бинтами, обмотанными поверх мокрых язв. Наиболее используемым изображением у Клана Септик является зараженная лапа.

Чумная свора Блайтскаба

Чумная свора Блайтскаба – это самые отвратительные из всех воинов Клана Септик. Их мех перемазан выделениями, а кожа покрыта нарывами и бубонами. Блайтскаб командует своим подразделением хриплыми от мокроты окриками. Он не только распространяет заразу во имя Рогатой Крысы, но даже командует своим подразделением на фронте! Считается что Чумная свора ответственна за вспышку Кровавой Глазной Гнили (Bleeding Eyerot) (см. стр. 26), прокатившейся недавно через город Нульн.

Блайтскаб – Чумной Жрец

Блайтскаб – это Чумной Жрец, посвятивший себя инфекции и хорошо разбирающийся в *Либер Бубоникус* (*Liber Bubonicus*). В бою он зачитывает свои хриплым от макроты голосом заклинания из *Литургус Инфектус* (*Liturgus Infectus*).

BLIGHTSKAB – PLAGUE PRIEST

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	55	40	45	55	40	55	30	40	35	30	17

Traits: Disease (Bleeding Eyerot), Infected, Night Vision, Weapon (Military Flail) +10

Skills: Cool 50, Dodge 70, Endurance 65, Intimidate 60, Intuition 55, Leadership 45, Lore (Warfare) 50, Melee (Flail) 75, Perception 50

Talents: Combat Aware, Combat Reflexes, Feint, Inspiring, Resolute, Warleader

Trappings: Military Flail, Green and Beige Rags

Заразные Клановые крысы

Клановые крысы Чумной своры Блайтскаба не являются настоящими последователями чумы и, хотя их ведет в бой Чумной Жрец, они сами не являются Чумными Монахами. Тем не менее Блайтскаб часто проверяет свои инфекции на низших крысах, и они сражаются с большей яростью и упорством чем обычные Клановые Крысы.

DISEASED CLANRAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	35	30	30	35	45	35	30	30	20	20	11

Traits: Armour 2, Disease (Bleeding Eyerot), Infected, Night Vision, Weapon +7

Skills: Endurance 45, Melee (Basic) 45

Talents: Combat Reflexes, Resolute

Trappings: Light Armour, Sword, Shield



МОТИВАЦИЯ БЛАЙТСКАБА



- ☠ Распространение Кровавой Глазной Гнили
- ☠ Возвышение Клана Септик в глазах Клана Пестиленс
- ☠ Возвышение Клана Пестиленс в глазах Совета
- ☠ Уничтожение врагов Клана Пестиленс
- ☠ Противодействие и уничтожение тех, кто считает Клан Пестиленс еретиками.
- ☠ Узнать правду о том, является ли Клан Пестиленс еретиками и какую из этого можно извлечь выгоду.

Использование Чумной своры Блайтскаба

Мидденхайм – это отличная возможность для Чумной своры Блайтскаба распространить свою новую заразу – Кровавую Глазную Гниль. Перенаселенный людской город – отличный рассадник для инфекции и Клан Пестиленс будет рад проверить на нем действие своего нового штамма. Они посылают сюда агентов Чумной своры чтобы распространять заразу по Мидденхайму.

Есть несколько препятствий к тому чтобы заразить весь Мидденхайм. Первое заключается том что его жители не набирают воду только из одного источника, а используют несколько ручейков и колодцев по всему городу. Культ Шалии прочно обосновался в Мидденхайме, а городская Комиссия общественных Работ и Гильдия Врачей хорошо показала себя во время последних вспышек заболеваний. Поэтому любой источник отравленной воды вскоре будет выявлен и очищен.

Еще больше сложностей добавляют сами Подземелья Мидденхайма. Там правит Клан Морс и они вряд ли потерпят посягательство на их власть.

Блайтскаб и Подземелья Мидденхайма

Канкер Фетт – один из трех обладающий наибольшей властью Скейвенов в Подземельях Мидденхайма – желает распространить заразу в городе наверху. Варлорду Кастеляну Гнавретчу Скррейру пока что удавалось ограничивать амбиции Фетта. Прибытие Чумной своры способно изменить баланс сил в пользу Клана Пестиленс. Гнавретч Скррей постарается всеми способами этому помешать.

Фетт желает заключить союз с Чумной сворой и надеется, что, оказавшись в меньшинстве Гнавретч Скррей будет достаточно разумен чтобы хотя бы публично поддерживать проект, для которого сюда прислали Чумную свору.

Не желая лишаться своей власти, Гнавретч может пойти на самые отчаянные меры. Например, поделиться с врагами Скейвенов, т.е. Персонажами информацией о деятельности Чумной своры, в надежде что они со всем справятся сами, не выдавая его собственное вмешательство.

Блайтскаб и Клан Монж

Чумная свора может помочь возвращению Клана Манж за Варптокены, но Блайтскаб слишком хитер чтобы просто так предлагать помощь в нападении на Медную Крепость. Вместо этого Чумная свора готовится взять в рабство выживших Клановых Крыс Клана Манж после того атаки на Медную Крепость.

Блайтскаб и Культ Желтого Клыка

Чумную свору не интересуют работающие на Скейвенгов агенты люди и видят в Желтых Клыках всего лишь очередные образцы для опытов.

Blightskab and Mallis Manrack

Чумная свора ничего не знает о деятельности в Карак Скигг. Блайтскаб Скейвен хитрый и, если он узнает про Пушку Мунбрейкер, он сразу поймет, что, вмешиваясь в такой план он сразу наживет себе множество серьезных врагов. Он считает лучшим для себя оставаться верным Клану Пестиленс и предоставить Колдунам Инженерам самим разбираться со своими устройствами.

Принимая все это во внимание, Блайтскаб скорее покинет это место, узнав о плане взорвать Моррслиб и отправится сообщить о том, что узнал своим хозяевам из Клана Пестиленс в Южных Землях.

НОВАЯ БОЛЕЗНЬ: КРОВАВАЯ ГЛАЗНАЯ ГНИЛЬ

Кровавая Глазная Гниль это ужасная передающаяся через воду болезнь, поражающая глаза и глазные протоки. Пораженный постоянно плачет кровавыми слезами и постепенно теряет зрение. И хотя обычно это не смертельная болезнь, она делает своих жертв немощными инвалидами.

Заражение: Если была провалена Легкая (+40) проверка Стойкости Toughness после того как попил зараженной воды.

Инкубационный период: 3D10+5 дней

Длительность: 3D10+8 дней

Симптомы: Осложнения (Средние) Lingering (Challenging), Отказ Органов (Глаза) Organ Failure (Eyes), Ранен (Wounded)

НОВЫЙ СИМПТОМ: ОТКАЗ ОРГАНОВ

Часть вашего тела поразила болезнь. Пока вы больны, любые проверки Восприятия Perception, зависящие от этого органа получают штраф -3 SL.

Лечение: Целебные мази можно приобрести у всех аптекариев – десять доз за шиллинг. Применение дозы облегчает симптомы на 1D10 часов.

ЧУДОВИЩА КЛАНА МОЛДЕР

Клан Молдер обладает собственной крепостью в глубинах Адской Ямы (Hell Pit) далеко к северу от Прага в землях Кислева. Их близость к Северным Пустошам, а также большие залежи Варпстоуна в шахтах превратили Адскую Яму в кошмарное местилище мутирующей энергии Хаоса. Хозяева Клана Молдер научились искусству управления этими мутациями и используют их для создания чудовищных боевых зверей, без раздумий комбинируя применение безумной хирургии и самой наитемнейшей магии.

Мастера свор (packmasters) ловят самых разных зверей и монстров в землях к югу от Адской Ямы, но большая часть их объектов для экспериментов берется из Северных Пустошей и опасной Страны Троллей (Troll Country). Они изучают этих существ и ставят над ними эксперименты, которые подсказывает им фантазия. Также они часто скрещивают разных чудовищ в попытках создать новые виды, наследующие самые опасные черты исходных. В других случаях они делают попытки трансплантации новых органов и конечностей. Все эти эксперименты используют печально известные мутационные бальзамы, содержащие очищенный Варпстоун для фокусирования мутационной энергии Хаоса на несчастных зверях. Эти нечистые масла делают возможными самые невероятные изменения, позволяющие Клану Молдер нарушать законы природы в их нечестивом стремлении создать ультимативных боевых зверей.

Клан Молдер продает своих зверей всем остальным Кланам Варлордам и считается самым уважаемым и желанным союзником для вечно воюющих Скейвенов.



Рогатая крыса

Мастера формирователи (Master Moulders) из Клана Молдер и Колдуны Инженеры из Клана Скрайр имеют много общего. И те, и другие – дьявольские инноваторы и экспериментаторы в своей области. Иногда два Великих Клана даже сотрудничают. Например, техники Клана Скрайр поставляют портативное оружие для последующей установки на боевых зверей Клана Молдер.

Лорд Своры Верминкин проголосовал в поддержку Проекта Мунбрейкер так как посчитал что это польстит Лорду Колдуну Морскиттару (на самом деле Морскиттар уже отозвал свой голос к тому моменту, когда Верминкин проголосовал, но две головы Верминкина так долго спорили о бюджете Варпстоуна что не заметили этого).

Когда Верминкин наконец сообразил, что Морскиттар выступает против проекта Мунбрейкер, его головы пустились в путаные объяснения. Он вошел в шаткий консенсус сам с собой и посчитал что публично теперь саботировать Мунгбрейкер будет неприлично, но зато, когда проект провалится, он сможет по секрету сообщить Морскиттару что он секретно работал в интересах Клана Скрайр. В случае же успеха Верминкин сумеет восполнить все уступки, сделанные Клану Молдер.

Также он подумал, что придерживаться статус кво в собирательстве и распространении Варпстоуна будет Клану Молдер только на пользу. Большую часть Варпстоуна за последние годы собрали именно в Темных Землях, где метеоры из Варпстоуна падают с завидной регулярностью и где их собирают скауты Клана Риктус из крепости в Кривобокой Горе.

Принимая во внимание что Клан Морс – их главный соперник, Клан Риктус предпочитает направлять свое богатство на север через крепость Адская Яма Клана Молдер чем на юг или запад чтобы Клан Морс не получил свою долю. Лорд Своры Верминкин получает большую выгоду из этой ситуации. Он решил, что для него будет лучше помешать Проекту Мунбрейкер, так как в ближайшей перспективе обилие Варпстоуна на севере Империи будет конечно полезно, но при этом ослабит позицию Клана Риктус в далекой перспективе.

Лорд Своры Верминкин надеется, что сможет остановить Проект Мунбрейкер, но не хочет, чтобы его увидели в этом замешанным. К счастью для него Клан Риктус многим ему обязан, а также жаждет падения Клана Морс. Он планирует манипулировать ими чтобы остановить Мунбрейкер в надежде что это нанесет серьезный удар по Клану Морс.

Клан Гритус

Клан Гритус был некогда частью Клана Морс, но после смерти Великого Колдуна Врмика не нашлось нового достаточно сильного лидера чтобы сохранить клан от раскола. Клан Гритус стал одной из отколовшейся фракций, успевшей сделать это до того, как появился новый тиран. Теперь через тысячу лет Клан Гритус стал самостоятельным и могущественным кланом, который активно ищет и нападает на более слабые кланы. Те, кого не уничтожают вливаются в их ряды и в результате у Клана Гритус образовалось много рабов и захваченных боевых зверей. И даже несмотря на пир после боев и торговлю с другими кланами захваченных остается столько что хватает даже на спорт. Многие воины Клана Гритус проверяют свои клинки в боях в яме на смерть. Многие покрыты шрамами, включая нынешнего Варлорда, потерявшего в одном из сражений глаз. У Клана Гритус имеется достаточно Штурмовых крыс и трофейного оружия (особенно они уважают джизели) чтобы справляться с частыми восстаниями рабов.

Адский зверь Сип Гор (Сочащейся Крови) (The Hellbeast of Seep-Gore)

Клан Гритус стал настолько успешным охотником на более слабые кланы что за последние годы накопил огромные богатства. Вожди клана торгуют сундуками, набитыми Варпстоуном и заказали у Мастеров Формирователей из Адской Ямы изготовление ужасного существа, необычайного размера и злости – Адского зверя Сип Гора. С его помощью Клан Гритус планирует атаковать и поработить своих бывших хозяев – Клан Морс. Благо время весьма подходящее.

THE HELLBEAST OF SEEP-GORE

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	45	—	55	55	35	45	—	10	25	15	68

Traits: Armour 1, Corrosive Blood, Die Hard, Fear 2, Infected, Night Vision, Size (Enormous), Stupid, Trained (Mount), Weapon +10

Skills: Melee (Basic) 65

Talents: Ambidextrous

Mutations: Acid Blood, Beweaponed Extremities, Skull Face, Two Heads

Мастер Формирователь Вракреннч

Мастер Формирователь Клана Молдер изучает влияние своих созданий чтобы научиться делать их еще более смертоносными. Едко присутствие вызывает страх и оказывает сильное влияние на дисциплину его миньонов. Поэтому в присутствии этого Скейвена тушуются даже самые сильные Крысы Огры, признавая его мастерство причинять боль.

Вракреннч не настоящий Мастер Формирователь. Он является членом Клана Гритус и никогда не обучался в Адской Яме. Тем не менее он довольно одаренный Скейвен и много наблюдал за работой Бистмастеров Клана Молдер, которых присылали чтобы управляться с Гигантскими Крысам и Крысо Ограми. Вракреннч почти интуитивно понимает, как мотивировать боевых зверей Клана Молдер. Его даже расспрашивали Мастера Свор Клана Молдер чтобы понять какие вербальные команды и жесты он использует. Если бы только Клан Молдер знал насколько глубоки его познания и как он их приобрел, они бы наверняка его просто сожрали.

MASTER MOULDER WRAKRENNCH

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	50	30	40	40	60	55	45	40	55	20	17

Traits: Armour 4, Infected, Night Vision, Weapon (Sword +8, Spear +8)

Skills: Animal Care 55, Charm Animal 65, Intimidate 55, Lore (Torture) 55, Melee (Basic 60, Polearm 65)

Trappings: Black Iron Armour, Hand Weapon (Sword), Spear.

Мастер своры

Мастера свор Клана Молдер направляют боевых зверей на вражеские порядки. Они славятся своим навыком обращения с кнутом, владению которым они обучены в совершенстве. Мастера своры отличаются как интеллектом, так и не уступающей ему ярость в крайне опасной комбинации.

PACKMASTER

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	35	30	35	35	40	40	35	35	25	25	11

Traits: Armour 2, Infected, Night Vision, Weapon (Whip +5, Sword +7)

Skills: Animal Care 45, Charm Animal 45, Lore (Torture) 45, Melee (Basic 45, Entangling 50)

Trappings: Leather Armour, Whip

Использование Адского зверя

Клан Гритус обуревают необычайно сильная жажда мести. В то время как остальные Скейвены беспощадны и обидчивы, они все же не обладают такой сентиментальностью чтобы долго таить старые обиды. Скейвены – прирожденные конспираторы, однако им не хватает терпения реализовывать долгосрочные планы если их не направляют Серые проводцы.

Прошло много веков с тех пор когда Клан Гритус страдал под ярмом Клана Морс и великий Клан Варлорд уже все забыло потому что Скейвены не отличаются интересом к своей истории. Тем не менее Клан Гритус отличается тем что хранит обиды, что больше характерно для Дворфов чем для Скейвенов.

Кланом Гритус движет желание бывших рабов унижить Клан Морс и самим стать их хозяевами.

Адский зверь – это серьезный военный инструмент, но хотя могучее чудовище и способно расправляться с дюжиной Скейвенов за раз, оно все равно уязвимо. Его могут отравить наемные агенты Клана Эшин, а умелый чародей может заколдовать его или уничтожить. Клан Гритус помешан на его секретности и безопасности. Они способны даже покинуть Подземную Империю чтобы перевезти чудовище или спрятать его до поры до времени. Подобные операции вполне могут привлечь внимание Персонажей.

МОТИВАЦИЯ ВРАКРЕННЧА



- ☠ Одержать реванш над Кланом Морс
- ☠ Поработать низшие кланы
- ☠ Охранять Адского зверя
- ☠ Впечатлить Клан Молдер

- ☠ Выучить техники Клана Морс для собственной выгоды
- ☠ Стать Великим Кланом и получить место в Совете Тринадцати.

Адский зверь и Подземелья Мидденхайма

Подземелья Мидденхайма видятся Клану Гритус в виде отличного места для начала атаки на Клан Морс. Подземелья Альтдорфа – это одно из главных мест обитания Клана Морс, но оно и близко не сравнится по своей защищенности с Городом Столбов.

Мастер Формирователь Вракреннч планирует начать с того что предложит Варлорду Кастенляну помощь в избавлении от монстров в Подземельях Мидденхайма, которые регулярно уничтожают патрули Скейвенов. Под этим предлогом он притащит в Подземелья Мидденхайма Адского зверя и заведет его в конец туннеля, ведущего в Подземелья Альтдорфа. Вракреннч хочет провести его через этот туннель и отправить разорять гнезда Клоана Морс когда перебьет их охрану.

Адский зверь и Клан Манж

Клане Гритус продолжает порабощение более слабых кланов и Клан Манж выглядит подходящей целью. Адский зверь может быть использован для усложнения событий Черного Голода, рассеивания голодных Скейвенов и их последующего порабощения.

Адский зверь и Культ Желтого Клыка

У Клана Гритус нет связей с Желтым Клыком. Если бы они знали о агентах людях, помогающих Скейвенам, они бы возможно и наняли их для помощи в сокрытии Адского зверя. Однако, как большие любители всех поработать, как только Клан Гритус понял бы что он них мало проку, они быстро заковали бы их в железо и отправили в свою крепость так что больше на поверхности их бы никто и не увидел.

Адский зверь и Карак Скигг

Клан Гритус верит, что Проект Мунбрейкер существует и что Клан Скрайр собирается уплатить свой долг Клану Морс. Но это нонсенс. Как и остальные Кланов Варлорды, Клан Морс в долгу перед Кланом Скрайр, так как занимал у него множество оружейных команд и Колдунов Инженеров в течение многих лет. Клан Гритус собирается напасть на Карак Скигг ровно в тот момент, когда Манрак будет готовить Пушку Мунбрейкер. Они надеются захватить гору, поработить оказавшихся там Скейвенов и после этого использовать их в своей кампании против Подземелий Альтдорфа. Довольно глупый план. Даже если у Клана Гритус все получится, их постигнет незамедлительное возмездие со стороны Клана Скрайр при поддержке Клана Морс. Клан Молдер, оркестрирующий эту катастрофу из тени, также будет готов приложить руку к избавлению мира от Клана Гритус, так как в результате он заслужит доверие со стороны Клана Скрайр.



КЛАН СКРАЙР

Клан Скрайр специализируется на смешивании злостной магии и секретных Скейвенских технологий. Его члены более известны в качестве Колдунов Инженеров (Warlock Engineers) и постоянно совершенствуются в ремесле создания все более разрушительного оружия массового поражения. Они часто похищают военные машины у других видов и пытаются 'улучшить' их в своем стиле. При этом обязательно используются механизмы на базе Варпстоуна, которые усиливают разрушительный потенциал оружия, но делают его более нестабильным. Другие виды посчитали бы подобное оружие слишком опасным для полномасштабного использования на поле боя, но у Скейвенов на этот счет другое мнение. Для них небольшие потери от собственного оружия вполне приемлемы.

Продавая свои услуги и специальные оружейные команды постоянно воюющим клану, Хозяева Клана Скрайр добились большого влияния и на данный момент управляют самым известным из четырех великим кланом.

Жажда силы заставляет конкурирующих Варлордов искать любое преимущество, которое они могут купить (впрочем, варианты украсть или заставить отдать тоже подходят). Иногда выиграть можно только благодаря демонстрации силы. Поэтому Кланам Варлордам всегда мало странного оружия от Клана Скрайр. Потакая постоянной жажде Скейвенов к доминированию Колдуны Инженеры продают свои изделия всем сторонам конфликта. Однако за куда более высокую цену они соглашаются отказываться в своих услугах. Никто кроме Серых Провидцев не знает истинный размах двуличия и предательства Клана Скрайр.

Рогатая Крыса

Зависть к сородичам у Скейвенов в крови, особенно к успешным. Поэтому можно себе представить сколько желчи и яда вызвало быстрое возвышение Маллиса Манрака. Большинство посчитало что его план обречен на провал, хотя и зрелищный. И хотя подробности интриг, благодаря которым его одобрил Совет Тринадцати до конца не ясны, большинство Колдунов Инженеров считают, что Лорд Морскиттар разделяет сомнения по поводу плана.

На деле все получается не совсем так и несмотря на сомнения Клан Скрайр собирается извлечь из происходящего максимальную выгоду. Если обещанный дождь Варпстоуна обрушится на Серединные Горы, они выиграют больше всех остальных. Обилие Варпстоуна может снизить влияние Клана Скрайр, обеспечиваемое залежами Варпстоуна под Скейвенблайтом и поэтому им приходится действовать чтобы сохранить свое положение. Несколько Копательных машин Клана Скрайр уже приготовлены для прокалывания туннелей в Серединные Горы, к несметным сокровищам, которые там могут оказаться. С другой стороны, некоторые Колдуны Инженеры считают план Манрака слишком 'маргинальным' и не верят в его успех.

Клан Вррткин

Клан Вррткин был рабочими (thralls) Клана Скрайр еще со времен Второй Великой Гражданской Войны, предоставляя свои армии в обмен на власть и обладание собственным логовом. Они имеют на вооружении сотни Глобадьеров Ядовитого Ветра (Poisoned Wind Globadiers) и команды мортирщиков, благодаря чему Клан Вррkit провел множество осад и отравил множество вражеских гнезд. Их страсть к уничтожению Скейвенов смертельными парами настолько высока что они даже изображают ядовитые сферы на своих баннерах клана, предупреждая врагов (и союзников) чтобы не приближались слишком близко. Неудивительно что самый востребованный предмет в Клане Вррткин это газовая маска. Ими в обязательном порядке экипируются варлорды и Штурмовые крысы, а остальным более слабым Скейвенам приходится бороться за поношенную или поврежденную экипировку. Большинству Клановых крыс приходится использовать прописанные мочой повязки, которые они наматывают на морду или вокруг носа на случай если во время битвы ветер сменит направление.

Поджатые хвосты Turntails

Поджатые хвосты – это самое долго несущее службу подразделение Клановых крыс Клана Вррткин, пережившее множество сражений, больше чем кто-то из запомнившихся Свор когтей. Все дело в том, что Поджатые хвосты научились сбегать с поля боя быстрее любых союзников. За то, что они так долго сражаются Варлорд Клана Вррткин по ошибке посчитал Поджатых хвостов отличными бойцами и даже придал им в усиление несколько оружейных команд Клана Скрайр. Поджатые хвосты были крайне рады этому оружию, в особенности если применить его для прикрытия отступления.

Использование Поджатых хвостов

Поджатые хвосты выходят на поле боя вооруженные самым разрушительным из доступного Скейвенам оружием и предпочитают придерживать его применение до решающего момента. При этом если им самим будет угрожать опасность, они с легкостью согласятся на раскрытие планов Скейвенов. Если вы хотите подготовить серьезное испытание для своих Персонажей, можете использовать несколько хорошо вооруженных оружейных команд Поджатых хвостов.

Поджатые хвосты в Подземелье Мидденхайма

То, что Клан Скрайр до сих пор не соглашается оказывать помощь в освоении Подземелий Мидденхайма расстраивает Гнавретча Скррея. Его постоянные мольбы о помощи утомили Лорда Колдуна Морскиттара, а большую часть отправленных сопутствующих подарков в виде Варпстоуна перехватили его подчиненные. Руководство Клана Вррткин обратило внимание на эту ситуацию и отправило в Подземелья Мидденхайма Поджатых хвостов, выдав хорошо зарекомендовавшему себя подразделению задание проверить безопасность и захватить их для Клана Вррткин. Разумеется, с разрешения Клана Скрайр. Персонажи вполне могут встретить представителей Поджатых хвостов, проводящих инспекцию, если отойдут достаточно далеко от города.

Поджатые хвосты и Клан Манж

Поджатые хвосты не собираются помогать Клану Манж и тем более атаковать Медную Крепость. Если их каким-либо образом в это вмешают, они постараются сбежать оттуда в числе первых, еще за несколько миль до самой крепости.

Поджатые хвосты и Культ Желтого Клыка

Поджатые хвосты эпизодически пользуются услугами Желтых Клыков для сбора информации об инженерных достижениях Империи, в надежде найти нечто такое что поможет им заслужить благосклонность Клана Скрайр.

Поджатые хвосты и Маллис Манрак

Поджатые хвосты могут быть временно приданы Манраку в качестве опытных охранников и могут усилить его огневую мощь в защите Карак Скигга. При этом они получили секретный приказ от соперников Колдунов Инженеров выкрасть планы оружия и убить Манрака если его план срывается, так чтобы он не сумел слишком возвыситься к Клане Скрайр. Их можно встретить по всему Крак Скиггу что-то зарисовывающими, допрашивающими пленных и всеми другими способами имитирующих порученную им защиту.

Клановые Крысы Поджатых хвостов

Поджатые хвосты имеют незаслуженную репутацию бывалых бойцов среди сородичей, за что остальные Скейвены проявляют к ним уважение. На самом же деле средняя Клановая Крыса из Поджатых хвостов всегда будет искать кого-то, кого обвинят или зарежут вместо нее. Они без раздумий отправляют сородичей на гибель ради собственного выживания и готовы спалить целое здание чтобы расправиться с единственным вражеским солдатом. Как ни странно, эта склонность к непропорциональным угрозам мерам делает Поджатых хвостов более опасными чем обычные Клановые крысы.

TURNTAIL CLANRAT

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	W
6	30	35	30	30	45	45	30	45	15	20	10

Traits: Armour 2, Night Vision, Weapon (Hand Weapon) +7, Ranged (Doomrocket +12, Warpfire Thrower +12), Ranged (Warpmusket) +7

Skills: Dodge 65, Melee (Basic) 40, Ranged (Engineering 45, Blackpowder 40)

Talents: Flee!

Trappings: Leather Armour, Hand Weapon, Shield, 50% chance of having a functioning Gas Mask

* Поджатые хвосты вооружены различным оружием Келана Скрайр и на каждую пятерку Клановых крыс приходится команда с Doomrocket или Warpfire thrower.

Глобадьеры Ядовитого Ветра (Poisoned Wind Globadiers)

Понятие выучки среди Скейвенов понятие относительное и Глобадьеры Ядовитого Ветра Поджатых хвостов не исключение. На самом деле большинство Скейвенов вызываются 'добровольцами' на эту должность только потому что она гарантирует доступ к драгоценной газовой маске. Получив защиту для себя они без всякого зазрения совести начинают швырять сферы в толпу друзей и врагов.

TURNTAIL POISONED WIND GLOBADIERS

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	W
5	30	40	30	30	40	45	30	30	15	20	10

Traits: Armour 2, Night Vision, Weapon (Dagger) +5, Ranged (Poisoned Wind Globe) Special* (6)

Skills: Dodge 55, Melee (Basic) 40, Ranged (Throwing) 50

Talents: Flee!

Trappings: Leather Armour, Dagger, 3 Poisoned Wind Globes, Shield, Gas Mask

*See **The Horned Rat** page 8 for the rules on Poisoned Wind Globes





ГЛАВА 3

АРСЕНАЛ СКЕЙВЕНОВ



ОРУЖИЕ И ЭКИПИРОВКА СКЕЙВЕНОВ

Скейвены – это вид трудолюбивых существ, создающих такие тайные и технологичные чудеса, что в чем-то они превосходят даже Дворфов. И действительно, если бы не тяга к постоянным предательствам и междоусобным разборкам, благодаря своим ужасным машинам и вооружению, Скейвены давно смогли бы добиться превосходства над миром на поверхности. Но любой последователь Рогатой Крысы скорее пропищал бы что это именно благодаря кровавым стычкам и соперничеству Скейвены добились столь многого.

Зачастую устройства Скейвенов малопонятны и опасны не только для цели, но и для самого пользователя. Перечисленное здесь оружие позволит вам экипировать врагов Скейвенов, которых встречают ваши персонажи самыми ужасными образцами оружия и брони. Конечно и самые предприимчивые из Персонажей также могут попытаться использовать такое оружие. Это вполне допустимо, однако благодаря тому, что Скейвены часто используют в своих устройствах Варпстоун, может обернуться неприятными последствиями в будущем.

Любое оружие Скейвенов, в конструкции, припасах или топливе которого используется Варпстоун считается Незначительным воздействием Порчи Minor Exposure to Corruption (WFRP, стр. 182) каждый день если его не переносят в специальном свинцовом футляре или его подобии.

НОВЫЕ КАЧЕСТВА ОРУЖИЯ

ЗЗАП! ZZAP!

Оружие испускает разряд электрической или иной таинственной энергии. ЗЗАП! Оружие снижает AP на 1 и игнорирует все AP от металлической брони.

Варпстоун Warpstone

Оружие их Варпстоуна используется почти исключительно Скейвенами. Помимо обычного повреждения, любая выполненная им атака, причинившая Критическое ранение Critical Wound также оказывает Незначительным воздействием Порчи Minor Exposure to Corruption (WFRP, стр. 182).

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Скейвены активно используют в бою с противниками оружие ближнего боя.

Зверо-тыкалка (Beast-Prod) (Только

Молдер и союзники клана)

Эта колючая тыкалка используется преимущественно для понукания Крысы Огров и других созданий Клана Молдер, но при необходимости Мастер своры (Packmaster) может обратить ее магическую энергию на своих врагов. Она требует использования двух рук и наносит повреждения как Алебарда (Helbard), но игнорирует всю броню.

Павиз Pavise

Этот большой щит придуман чтобы защищать команду Варплок Джизели (Warplock Jezzeil) и другое оружие с небольшой командой от вражеского огня. Он имеет Вес Encumbrance 4 и вместо того чтобы действовать как обычный Щит (Shield), она делает все дистанционные атаки по команде Трудной (Hard) (-20).

Чумная кадильница (Plague Censer) (Только Пенстиленс и союзники клана)

Эта большой наполненный благовониями цеп распыляет туман с ладаном Варпкамня. Все живые существа, оказавшиеся поблизости от зажженной Чумной кадильницы, получают воздействие порчи (см. таблицу).

ВОЗДЕЙСТВИЕ ЧУМНОЙ КАДИЛЬНИЦЫ

Дистанция (в ярдах)	Воздействие
2	Сильное Major
4	Среднее Moderate
8	Незначительное Minor

Тычковый кинжал (Punch Dagger) (Только Эшин и союзники клана)

Скейвены Клана Эшин используют Тычковые кинжалы – особый вид оружия родом из Инда с одним или двумя лезвиями, торчащими между пальцами кулака. Некоторые разновидности требуют, чтобы носитель приматывал оружие к запястью. Умелые бойцы на тычковых ножах обучены наносить молниеносные удары или порезы.

Крысиные когти (Rat Claws) (Только Эшин и союзники клана)

Крысиные когти привязываются к лапе кожными ремешками и имеют от трех до пяти торчащих стальных когтей. Такие когти усиливают невооруженные атаки, а также используются как инструмент для скалолазания, добавляя бонус +10 к тестам Лазания Climb.



КЛИНКИ СКЕЙВЕНОВ

Кроме обычного оружия, описанного в этой главе Скейвены изобрели несколько способов как сделать клинок более смертоносным. Многие используют для этого Варпстоун, другие странные штуковина Клана Скрайр. Третьи заразу от Клана Пестиленс или яды Клана Эшин.

Измененное оружие сохраняет все своих Качества Qualities, Недостатки Flaws и базовые параметры, но при этом получает перечисленные ниже дополнительные параметры.

Клинок Порчи (Blade of Corruption) (Только Пестиленс и союзники клана)

Клинок Порчи может быть древним артефактом тех дней, когда Слан Пестиленс покорял земли Люстрии. Это мерзкое оружие имеет длинный, волнистый клинок, с кончика которого капает грязно-зеленая жидкость. Скейвены считают, что это оружие было выковано в ранние дни истории Скейвенов и охлаждено в крови Сланна.

Клинок Порчи считается Ручным оружием (Hand Weapon). Любое раненое им существо сразу должно пройти **Сложный (-10) тест Стойкости Toughness** или получает дополнительно 3 Повреждения Damage и состояние *Отравлен Poisoned* когда яд из оружия проникает в его вены.

Если они используется не Скейвенами, Клинок Порчи медленно отравляет своего владельца. Жертва должна проходить **Сложный (-10) тест Стойкости Toughness** каждый раз, когда оно используется в бою. Каждый проваленный тест насовсем высасывает из хозяина 1d10 Стойкости Toughness. Персонаж, у которого Стойкость снизилась до 0 превращается в липкую массу ядовитой слизи.

Клинок Нурглича (Blade of Nurglitch) (Только Пестиленс и союзники клана)

Это Ручное оружие (Hand Weapon), благословленное специальной смазкой Лорда Чумы. Такие покрытые грязью клинки несут на себе сильнейшую версию трейта *Заразный Infected* (WFRP, стр. 340). Чтобы избежать Гнойной раны (Festering Wound), любое раненое одним из таких клинков существо должно пройти **Сложный (-10) тест Выносливости Endurance**.

Варп клинки (Warp-Blades) (Только Скрайр и союзники клана)

Варп клинки - это уникальное оружие Клана Скрайр. Обычно они крепятся к древку так что получается некое подобие алебарды или просто имплантируются в руку Колдуна Инженера. Лезвия подпитывает клубок проводов, гудящих от едва сдерживаемой Варп энергии. А при использовании в ближнем бою Варп клинки считаются либо Алебардой (Helberd) (если крепятся на древко) или Ручным оружием (Hand Weapon) (когда имплантируются в руку Колдуна Инженера). В обоих случаях они получают бонус +1 к Повреждению Damage и Качество ZZAP!

Выкованное из Варпстоуна оружие (Warpforged Weapons)

Выкованное из Варпстоуна оружие создается из стали, напитанной силой Варпстоуна и получает Проникающее Penetrating Качество даже если оружие обычно им не обладает. Если у такого оружия уже есть Качество Проникающее, оно игнорирует первые 2 AP металлической брони и все AP неметаллической брони.

Плачущее оружие (Weeping Weapon) (Только Эшин и союзники клана)

Во время его изготовления в металл клинка добавляется небольшое количество Варпстоуна, и кастуется несколько заклинаний, известных только Чародеям клана. Плачущий клинок постоянно покрывается испариной мощного порожденного Варпстоуном яда. Получившая хотя бы одну Рану Wound от этого оружия жертва сразу получает 2 Состояния *Отравлен Poisoned* за каждый SL теста атаки.

Большая часть этого оружия имеет форму ножа или меча, но существуют и другие образцы оружия с подобными смертельными свойствами, включая метательные звездочки.



SKAVEN MELEE WEAPONS

Weapon	Enc	Availability	Reach	Damage	Qualities and Flaws
BASIC					
Punch Dagger	0	Eshin only	Very Short	SB+1	Defensive, Fast
Rat Claws	0	Eshin only	Very Short	SB+2	Defensive, Fast
Tail Weapon	0	Skaven only	Short	SB+1	Distract, Imprecise
FLAIL					
Plague Censer	3	Pestilens only	Long	SB+4	Distract, Impact, Imprecise, Tiring, Warpstone
POLEARM					
Beast-Prod	3	Moulder only	Long	SB+4	ZZAP!
Things-Catcher	3	Skaven only	Long	SB+2	Entangle

Хвостовое оружие (Tail Weapon)

Скейвены с талантом *Бой хвостом Tail Fighting* (описан ниже) могут использовать мелкие клинки или булавы, прикрепленные к своему хвосту. Это дает им дополнительную атаку ближнего боя (melee) каждый раунд.

Штуколов (Things-Catcher) (Только Молдер и союзники клана)

Это двуручное копье с большим вилкообразным навершием, усыпанным внутри шипами. Придумано оно чтобы ловить конечности и тела врагов и позволяет обездвиживать врагов практически любого размера. Клан Молдер – единственный, кто использует Штуколовы на регулярной основе, но иногда его можно заметить и у наемных банд, который высылают на ловлю пленников.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: БОЙ ХВОСТОМ (TAIL FIGHTING)

Максимум: 1

Тесты: Любые тесты Ближнего боя (Melee) с применением Хвостового оружия (Tail Weapon) У вас есть хвост и вы умеете ловко им орудовать. Вы можете использовать свой хвост для любых задач где обычно требуется руки. Кроме того, вы можете выполнить одну дополнительную атаку специально предназначенным для этого Хвостовым оружием в ваш ход.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие дальнего боя Скейвенов может быть значительно более совершенным и гораздо более опасным чем эквиваленты у людей или дворфов.

Сферы Смерти (Death Globe) (Только Сарайр и союзники клана)

Это Сферы Ядовитого Ветра или их более грозные варианты, способные распылять большие объемы ядовитого газа. Они похожи на Сферы Ядовитого Ветра (Poisoned Wind Globe) (см. **Рогатая Крыса The Horned Rat**, стр. 8), но в два раза больше. Цель должна пройти **Трудный (-20) Тест Стойкости Toughness** чтобы противостоять его эффекту. Те, кто провалили тест теряют 1D10 Ранений Wounds, модифицируемые Бонусом Стойкости Toughness, но не броней.

Думрокет (Doomrocket) (Только Сарайр и союзники клана)

Эти ручные ракетные установки по слухам сделанные по украденному в Инде дизайну были проданы Колдунам Инженерам Кланом Эшин. Они крайне ненадежны даже по меркам Клана Скарайр, но несомненно внушают ужас.

Если результатом атаки Думрокетом становится провал (Fumble), сделайте бросок по таблице и примените результат.

ТАБЛИЦА ЗАМИНОК ДУМРОКЕТА

Процентный бросок	Результат
01-33	<i>Не разорвался:</i> Думрокет попал в цель, но не взорвался. Его Повреждения Damage снижается до +6 и он теряет Качество Взрыв Blast.
34-89	<i>Сбил с курса:</i> Что-то пошло не так и Думрокет улетел в неизвестном направлении. Он ударяет в 2d10 ярдах от назначенной цели. Сделайте бросок чтобы определить направление (1-5 влево, 6-10 вправо).
90-100	<i>Взрыв!</i> Думрокет сразу взрывается, нанося 2d10+5 Повреждений Damage всем существам, находящимся в радиусе 5 ярдов от пользователя.

Электро хлыст (Только Молдер и союзники клана)

Этот хлыст с инкрустированным в рукоятку кусочком трескучего от яркой зеленой энергии Варпстоуна причиняет жертве невыносимую боль. После этого у нее остаются ужасные шрамы и возможны мутации.

Инфернальная Бомба (Infernal Bomb) (Только Эшин и союзники клана)

Это выкованное из железа устройство с винтиками и шестеренками внутри для замедленного взрыва адской энергии. Это *Взрыв Blast 5* с повреждениями Damage +12, детонацию которого можно отложить на количество ходов до 10 после сброса или броска. Часто используются для проделывания новых входов в строениях или для прикрытия поспешного отступления.

Сфера Ядовитого Ветра (Poisoned Wind Globe) (Только Скрайр и союзники клана)

Изобретение Клана Скрайр, представляющее из себя небольшую стеклянную сферу с газом внутри. При броске сфера разбивается и распыляет яд. Если сфера не попала по цели, сделайте бросок по таблице ниже.

СФЕРА ЯДОВИТОГО ВЕТРА

1d10	Результат
1	Вы роняете сферу себе под ноги, но каким-то чудом она не разбивается.
2-9	Сфера падает в 1D10 ярдах от цели. Она может упасть даже за спиной бросающего так как бросок получился очень неудачным.
10	Вы роняете сферу себе под ноги, и она разбивается

Когда сфера разбивается, она выпускает облако ядовитого газа диаметром 3 ярда и высотой в 3 ярда. Облако держится 1d10-1 раундов (бросок 1 означает что сильный ветер тут же рассеивает облако). Любой оказавшийся в облаке Персонаж должен сразу пройти **Серьезный (+0) Тест Стойкости Toughness**, который модифицируется *Сопrotивляемостью (Яды) Resistance (Poison)* и сходными Талантами и Трейтами или получает попадание с Повреждением (Damage) +4, игнорирующим броню и Стойкость Toughness. Цель должна повторно проходить тест в каждом раунде пока она находится внутри облака.

Иногда Сферу Ядовитого Ветра устанавливают в виде ловушки, используя простую растяжку. Если Персонаж не смог заметить растяжку - **Серьезный (+0) Тест Восприятия Perception** - ловушка срабатывает и сфера разбивается у ног Персонажа. Считайте это обычной атакой таким оружием, нацеленным на задевшего ловушку Персонажа.

Мортира ядовитого дыма (Poisoned Wind Mortar) (Только Скрайр и союзники клана)

Мортира ядовитого дыма позволяет оружейной команде стрелять более тяжелыми сферами ядовитого дыма дальше чем их смог бы бросить обычный Глобадьер. Навредить врагу, не рискуя своей шкурой – крайне популярная среди Скейенов идея. Для этого оружия требуется команда из двух бойцов: обученный Бомбардир стреляет, а ему помогает Грызун (Crewvermin) заряжающий.

Ратлинг ган (Ratling Gun) (Только Скрайр и союзники клана)

Одно из новейших изобретений Клана Скрайр, Ратлинг ган – это большое скорострельное оружие с множеством стволов. Одно нажатие на спусковой крючок выпускает шквал Варпстоуновых пуль, поражающий большую площадь.



ТАБЛИЦА ЗАМИНОК МЕТАТЕЛЯ ВАРПОГНЯ

1d10	Результат
1	<i>Вомп!</i> Устройство взрывается, наносит 2d10+5 Повреждений Damage всем в радиусе 5 ярдов от устройства.
2-9	Утечка топлива: Из устройства вытекает и загорается крайне огнеопасное топливо. Все в пределах 3 ярдов от устройства, включая команду получают два состояния <i>Горит Ablaze</i> . Те, кто оказались на расстоянии от 3 до 6 ярдов получают одно состояние <i>Горит Ablaze</i> .
10	<i>Фьють!</i> Метатель Варпогна не сработал, но его можно попробовать активировать в следующем раунде.

Фьють! Метатель Варпогна не сработал, но его можно попробовать активировать в следующем раунде.

При броске или падении Дымовые бомбы создают плотную завесу дыма радиусом в 2 ярда, длящуюся 1d10 раундов (в местах где дует сильный ветер время действия ополовинивается). Облако дыма полностью скрывает то что в нем оказалось, не позволяя выполнять дистанционные атаки, пускать магические снаряды и прочие эффекты, для которых требуется зрение.

Ловчие сети (Snare-Net) (только Эшин и союзники клана)

Ловчие сети - это прочные и легкие сети, покрытые крючьями, которые Гаттер Раннеры используют чтобы захватывать пленников живьем или чтобы душить и обезвоживать противников.

Ловчие сети причиняют в два раза большее количество состояния Опутан Entangled чем обычно.

Метатель Варпогна (Warpfire Thrower) (только Скрайр и союзники клана)

Метатель Варпогна изрыгает облако противоестественного пламени. Для него нужна команда из двоих бойцов: один Скейвен держит резервуар с топливом, а другой нацеливает распылитель. Нажатием на переключатель, Варпстоун смешивается с реактивными химикатами и порождает нечестивое пламя. Адский поток способен превратить в трепещущую кучку грязи несколько врагов за раз.

Как и многие другие творения Клана Скрайр, Метатель Варпогна ненадежен. Если атака Метателем Варпогна заканчивается Заминкой Fumble, сделайте бросок по таблице и примените результат.

Варп-копалка (Warp-grinder)

Варп-копалка - это экспериментальное Скейвенское устройство для ускорения раскопок. Она может прокапываться через самые крепкие горные породы за считанные мгновения. Она работает на Варпстоуне и поэтому потенциально не слишком стабильна. Варп-копалка оказывает Сильное воздействие Порчи (Major Corrupting Influence).

Варп-копалка испускает трепещущую дугу зелено-черной темной магии, разрывающей все к чему прикасается. Она состоит из сделанного из Варпстоуна наконечника, подсоединенного к обитому латунью конденсатору Варпстоуна переплетением шлангов и проводов.

Для нее требуется команда из двух бойцов: один несет конденсатор, а второй управляет установкой. Варп-копалка способна прокапывать туннели диаметром 5 футов через любую породу с характеристикой Движения (Movement) 2. Несмотря на то что она не задумывалась как оружие, на близкой дистанции она смертельно опасна. Из команды в два Скейвена один может выполнять атаки Варп-копалкой, а Скейвен с конденсатором может использовать обычное ручное оружие. Вес Encumbrance распределяется между командой.

Варпзамковая Джиззель (Warplock Jezzail) (только Скрайр и союзники клана)

Изготовленная наподобие джиззелей из Арабии Варпзамковая Джиззель использует небольшое количество Варпстоуна как в самом оружии, так и в боеприпасах. Варпзамковая Джиззель может использовать и обычные порох и пули, но при этом Дальность (Range) снижается до 72, а Повреждения Damage до +5.

Варпзамковая Джиззель - вещь тяжелая, но ее вполне способен переносить один Скейвен. Однако удерживать и нацеливать оружие уже тяжело, поэтому стрелку обычно помогает второй поддерживающий дуло ружья Скейвен.

Если атака Варпзамковой Джиззелли закончится Заминкой Fumble, сделайте бросок 1d10. При результате 1 Джиззель взрывается в руках у стрелка, уничтожается со *Взрывом Blast 1* и наносит столько же Повреждений Damage сколько и успешный выстрел. При результате 2-10 сделайте бросок по таблице Упс! Oops! на стр. 160 WFRP.

Варпзамковый пистолет (Warplock Pistol)

Варпзамковый пистолет стреляет пеллетами (круглыми гранулами) Варпстоуна на большую дистанцию чем обычный пистолет с черным порохом. Если атака Варпзамковым пистолетом закончилась Заминкой Fumble, сделайте бросок 1d10. При результате 1 пистолет взрывается в руках у стрелка, уничтожается со *Взрывом Blast 1* и наносит столько же Повреждений Damage сколько и успешный выстрел. При результате 2-10 сделайте бросок по таблице Упс! Oops! на стр. 160 WFRP.

Варпмушкет (Warpmusket) (только Скрайр и союзники клана)

Варпмушкет короче разрушительной Варпзамковой Джиззелли и не столь эффективен, но зато им легче пользоваться. Его можно заряжать как обычными Пулями из Варпстоуна (Warpstone Bullet) так и Варпстоуновой Дробью (Warpstone Buckshot).

Если атака Варпмушкетом закончилась Заминкой Fumble, сделайте бросок 1d10. При результате 1 оружие взрывается в руках у стрелка, уничтожается со *Взрывом Blast 1* и наносит столько же Повреждений Damage сколько и успешный выстрел. При результате 2-10 сделайте бросок по таблице Упс! Oops! на стр. 160 WFRP.

Звездочка из Варпстоуна (Warpstone Star) (только Эшин и союзники клана)

Метательные звездочки, покрытые значительно усиливающей причиняемый ущерб пастой из Варпстоуна - любимое оружие Клана Эшин. Некоторые Звездочки из Варпстоуна являются Плачущим Weeping (см. Вырезку на стр. 33).

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ СКЕЙВЕНОВ

Перечисленное ниже оружие чаще всего встречается у больших варбанд или небольших армий. Тем не менее Скейвены, а точнее говоря Колдуны Инженеры Клана Скрайр способны производить машины значительных размеров, как например массивную пушку, которую можно встретить в последней главе **Рогатой Крысы (The Horned Rat)**. Ниже переселены самые известные из них. Целое приключение может быть построено на том чтобы остановить такую штукину.

Думфлеер (Свежеватель рока) (Doom-Flayer): Этот металлический шар, работающий на крайне нестабильном Варпстоуновом двигателе и управляемый одним Колдуном Инженером. Он оснащен набором вращающихся клинков, позволяющих с легкостью прорубаться через ряды противников пока не заглохнет или не взорвется мотор.

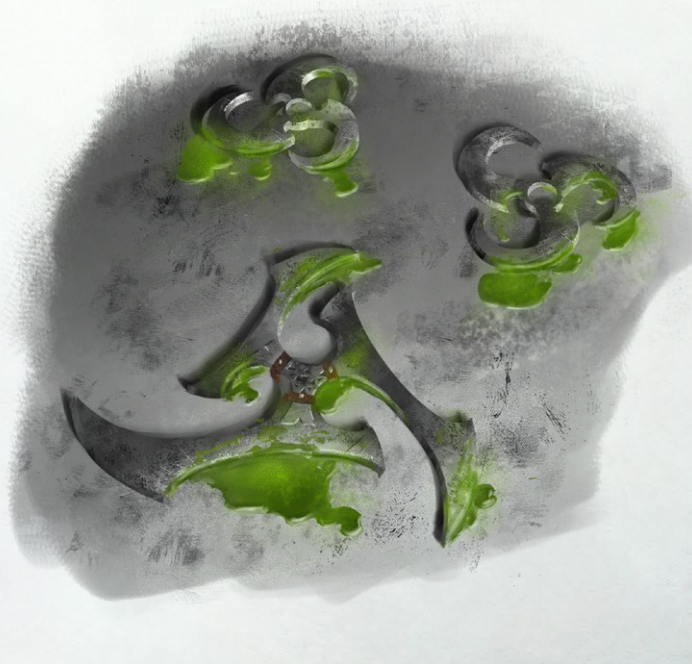
Думвил (Колесо рока) (Doomwheel): Это большое деревянное колесо, приводимое в движение бегущими внутри грызунами под командой Колдуна Инженера. Оно оснащено малой версией смертельно опасной Варп Лучевой Пушки (см. ниже) и оснащено набором кривых грязных лезвий спереди.

Вопящий колокол (Screaming Bell): Это установленный на грубой повозке, которую тащит масса рабов, пронизанный Варпстоуном колокол, которым управляет Серый Провидец. Его кощунственный перезвон оглушает и пугает врагов. Приободряя двигающихся рядом Скейвенов, так как для них этот колокольный звон напоминает о благословении Рогатой Крысы.

Чумная топка (Plague Furnace): Чумная топка - это причудливое творение Клана Пестиленс, представляющее из себя гигантскую Чумную курильницу, установленную на тележке, которую тянет читающая псалмы толпа Чумных Монахов под командованием Чумного жреца. Вокруг растекаются ядовитые испарения, распространяющие мор и каким-то причудливым образом скрывающие двигающихся за ней Скейвенов.

Катапульта Чумная Лапа (Plagueclaw Catapult): Это похожее на Чумную топку оружие Клана Пестиленс. Как и обычная осадная катапульта, она стреляет громадными ядовитыми шарами, который разбиваются от удара, образуя отравляющая облако ядовитых испарений.

Варп Лучевая Пушка (Warp Lightning Cannon): Варп Лучевая Пушка - это самое величайшее тяжелое оружие Колдунов Инженеров. Она стреляет смертельно опасной дугой Варп-энергии способной проделать дыру в любой известной форме материи.



SKAVEN RANGED WEAPONS

Weapon	Enc	Availability	Range	Damage	Qualities and Flaws
ENTANGLING					
Electro-Whip	0	Clan Moulder only	6	+SB+2	ZZAP!, Entangle
Snare-Net	0	Clan Eshin only	4	-	Entangle
ENGINEERING					
Doomrocket	4	Clan Skryre only	50	+12	Dangerous, Impact
Poisoned Wind Mortar	3*	Clan Skryre only	100 (min. 20)	Special***	Special***
Ratling Gun	3*	Clan Skryre only	20	+9	Dangerous, Reload 4
Warpfire Thrower	2*	Clan Skryre only	30	+12	Dangerous, Warpstone
Warp-grinder	2*	Clan Skryre only	5	+12	Penetrating, Slow, Tiring, Warpstone
BLACKPOWDER					
Warplock Jezzail	4	Clan Skryre only	100	+9	Accurate, Dangerous, Precise, Reload 4
Warplock Pistol	1	Clan Skryre only	20	+8	Dangerous, Pistol
Warpmusket	2	Clan Skryre only	40	+8	Dangerous, Reload 2
THROWING					
Death Globe	1	Clan Skryre only	SB×2	Special	-
Infernal Bomb	0	Clan Eshin only	SB	+12	Blast 5, Dangerous, Impact, Timer**
Poisoned Wind Globe	0	Clan Skryre only	SB×3	Special	-
Smoke Bomb	0	Clan Eshin only	SB×3	-	-
Warpstone Star	0	Clan Eshin only	SB×2	+SB+3	Damaging, Warpstone

* Такое оружие нуждается в боеприпасах или других отдельных компонентов что для его использования нужна команда из двух бойцов. Указанное здесь число - это Вес (Encumbrance), который несет оператор (Скейвен, наводящий оружие и нажимающий на спусковой крючок). В таблице аммуниции напротив указана дополнительная нагрузка для второго Скейвена члена команды.

** Детонацию можно отложить на вплоть до 10 раундов. См. описание оружия.

*** Также, как и в случае со Сферами Ядовитого Ветра или Сферами Смерти.

SKAVEN AMMUNITION

Ammunition	Enc	Availability	Range	Damage	Qualities and Flaws
BLACKPOWDER					
Jezzail Bullet and Powder (12)	0	Exotic	+20	+2	Impale, Penetrating, Warpstone
Warpstone Bullet and Powder	0	Exotic	+10	-	Damaging, Penetrating, Warpstone
Warpstone Buckshot	0	Exotic	-	-	Blast +1, Warpstone
ENGINEERING					
Doomrocket (1)	1	Exotic	-	-	Blast 5
Warpfire Fuel Vat (1)	2	Exotic	-	-	Blast 2*, Warpstone
Ratling Gun Belt (4)	2	Exotic	-	-	Repeater 1d10**, Warpstone

*Цель, по которой попали из Warpfire Thrower должна пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получает состояние *Горит Ablaze*.

**Это число генерируется при первом использовании Ratling Gun после перезарядки.

Магические предметы

Скейвены комбинируют магию и технологии так как неспособны никакие другие виды и для самих Скейвенов между ними нет большой разницы. Перечисленные ниже вещи варьируются от повседневных в среде Скейвенов, таких как Газовые маски, которыми обладают заполучившие их Глобдьеров Ядовитого Ветра так и по-настоящему могущественные, и таинственные, такие как *Либер Бубоникус (Liber Bubonicus)*.

Газовая маска (Gas Mask) (только Эшин и союзники клана)

Ядовитые Глобдьеры Клана Скрайр носят на спине сложные конструкции, состоящие из металлических трубок и прочего, подсоединенных к газовой маске. Эти специально разработанные для Скейвенов маски дают Глобдьерам бонус +4 на прохождения тестов Выносливости Endurance для сопротивления эффектам вдыхаемых ядов и газов.

Либер Бубоникус (Liber Bubonicus) (только Пестиленс и союзники клана)

Также известная как Книга Скорби (Book of Woe) Либер Бубоникус содержит собрание мудрости Клана Пестиленс: хроники всей насланной порчи и чумы со времен появления клана. Здесь отмечаются и записываются каждая созданная болезнь и каждый хитрый эксперимент с описанием его воздействия на живых.

Каждый из орденов Чумных Монахов обладает собственной копией, которые ежедневно обновляют Чумные Жрецы. Потерявший такой священный том Скейвен будет проклят Рогой Крысой и должен будет сделать бросок по таблице Ярость богов (Wrath of the Gods) (стр. 218 WFRP) каждый день пока книга не будет найдена и те, кто ее украли не будут казнены в ходе ужасного ритуального жертвоприношения.

Читающие копию *Либер Бубоникус* Чумные Жрецы или Чумные Лорды может кастовать любое заклинание из Лора Чумы Lore of Plague (см. стр. 48) как с Варп Свитка (Warp Scroll) (см. ниже) без теста Сотворения Casting и без шансов на отдачу miscast или критический провал (critical). Каждое заклинание можно кастовать один раз за день.

Скалм (Skalm)

Эта вонючая мазь сразу вылечивает 1d10 + 1 потерянных Ран Wounds за применение, заставляя лось вокруг раны коржиться и изменяться непредсказуемым образом. Каждое использование считается за Среднее Воздействие Порчи (Moderate Exposure to Corruption).



Скейвенское пиво (Skavenbrew)

Эта смесь изготавливается из Варпстоуна и крови разных существ. Скейвены выпивают ее, когда хотят стать более яростными в битве, но эффект может быть непредсказуемым. После употребления дозы сверьтесь с таблицей ниже.

Эффект Скейвенского пива длится 2d10 – Бонус Стойкости Toughness раундов до минимума в 1 раунд. На не Скейвенов Скейвенское пиво действует так же, но как только его эффект заканчивается они должны пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance**. В случае провала он получает состояния *Отравлен Poisoned* и *Кровотечение Bleeding*. При Ужасающем провале (Astounding Failure) (-6 SL или хуже) он также получает одно состояние *Gorim Ablaze*.

СКЕЙВЕНСКОЕ ПИВО

Процентный бросок	Результат
01-29	<i>Поплохело</i> : Получает 2 состояния <i>Отравлен Poisoned</i> . Скейвенское пиво больше не оказывает никакого действия.
30-59	<i>Ощущение ненависти</i> : Выпивший получает <i>Ненависть Hatred</i> ко всем врагам.
60-89	<i>Ярость</i> : Выпивший получает <i>Ярость Frenzy</i> .
90-100	<i>Бешенство</i> : Метаболизм выпившего разгоняется до гиперактивного лихорадочного состояния. Выпивший получает <i>Ярость Frenzy</i> со следующими дополнениями: ☠ Добавляется +2 к Бонусу Силы Strenght при вычислении Повреждений Damage от любых атак ☠ Физическое перенапряжение наносит 1 автоматическое Ранение Wound каждый раунд.

Варп свиток (Warp Scroll) (только Пестиленс и союзники клана)

Чумные Жрецы идут на войну со множеством ключевых выписок из великой *Либера Бубоникуса*, написанных напитанным Варпстоуном чернилами на дубленых шкурах поверженных врагов. Каждый свиток содержит одно заклинание из Лора Чумы (см. стр. 48), которое можно сотворить, громко прочитав содержимое свитка. Для этого не нужен тест Сотворения Casting и не может возникнуть осечки или критического провала.

Колдунская оптика (Warlock Optics) (только Скрайр и союзники клана)

Это улучшенные с помощью Варпстоуна оптические устройства, позволяющие Колдунам Инженерам четко фокусироваться на своих врагах даже если они частично скрыты за укрытием. При стрельбе из дальнбойного оружия она нивелирует все модификаторы сложности цели стрельбы за укрытие.

Конденсатор Варп Энергии (Warp Energy Condenser) (только Скрайр и союзники клана)

Конденсатор Варп Энергии усиливает Варп-клинки (см. стр. 33). При использовании вместе с Варп-клинками, оружие наносит +1 дополнительных Повреждений Damage.

Аккумулятор Вар-силы (Warp-Power Accumulator) (только Скрайр и союзники клана)

Колдуны Инженеры, экипированные заряженным аккумулятором, направляют больше энергии Варпа в каждую сотворенную *Варп Молнию (Warp Lightning)*. При расчете уровней успеха заклинания вы можете выполнить реверс дайсов, использованных для теста Сотворения Casting если новый результат будет лучше.

При этом в случае осечки *Варп Молни*, скастованной при поддержке Аккумулятора Вар-силы, устройство может быть перегружено в дополнение к остальным результатам осечки. Если Колдун Инженер не сумеет выключить аккумулятор на следующий ход, что требует от него **Трудный (-30) Тест Подвижности Dexterity** для нащупывания неудобного выключателя, он взрывается, наносит 3D10 Повреждений Damage, снижаемых бонусом Стойкости Toughness и брони всем в радиусе 3 ярдов и считается Средним Воздействием Порчи (Moderate Exposure to Corruption) для всех в радиусе 5 ярдов.

Токены из Варпстоуна Warpstone Tokens

Скейвены используют Варпстоун и в качестве топлива и как валюту. Для большинства не Скейвенов это просто странные монеты, порченные Варпстоуном и пригодные для сотворения, порчи и т.д. как любые другие варианты Варпстоуна. При этом метаболизм заклинателей Скейвенов реагирует на ужасную силу Варпстоуна по-разному (см. стр. 44).

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ВАРПСТОУНА (WARPSTONE ADDICTION)

Варпстоун настолько пронизывает всю жизнь Скейвенов, что у некоторых развивается зависимость. Каждый раз, когда Скейвен ест Токен из Варпстоуна, он должен пройти **Сложный (-10) Тест Силы воли Willpower** или становится Варпстоун зависимым. Зависимый должен съедать 1 Токен из Варпстоуна в день иначе получает кумулятивный штраф -10 ко всем тестам за каждый день без Варпстоуна. Вылечить зависимость от Варпстоуна невозможно и поэтому большинство сильных Скейвенов регулярно употребляют эту субстанцию. Их метаболизм удивительно хорошо приспосабливается к Варпстоуну и, хотя большая порция может навредить Скейвену, они поедают его небольшими порциями что продляет им жизнь. Добывать это вещество они заставляют низко ранговых Скейвенов или пленных.



ГЛАВА 4



МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ



МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ

Магия Скейвенов также опасна и непредсказуема, как и они сами. Благодаря своей связи с Варпстоуном - чистым источником Хаоса и благодатным источником магии - Скейвены редко обладают врожденными способностями к магии. Вместо этого они могут поглощать кусочки Варпстоуна в надежде обуздать Ветра магии.

Пользователи Магии Скейвенов

Серые Провидцы являются магами-жрецами Рогатой Крысы. В отличие от других богов Рогатая Крыса не занимается сотворением чудес для своих преданных последователей. Тем не менее Серые Провидцы обязаны своим положением в сообществе Скейвенов как раз тем что поглощают Варпстоун, а использование магии всегда ассоциируется с поклонением Рогатой Крысе.

Все это делает существование других пользователей магии в сообществе Скейвенов (Гнойные певчие (Festering Chantors) Клана Пестиленс и Вестники Мутаций (Harbingers of Mutations) Клана Молдер) большой проблемой для Серых Провидцев, так как в 169 заветах Рогатой крысы сказано, что использование магии теми, кто не поклоняется Рогатой Крысе - ересь. В том же Клане Пестиленс много умелых пользователей магии, управляющих стихией мора и разложения, но Серые Провидцы относятся к источнику их силы с недоверием. И несмотря на утверждения клана о том, что их понимание чумы и болезней - это дар Рогатой Крысы, их знания и мастерство значительно превосходят другие кланы Скейвенов.

Колдуны Инженеры Клана Скрайр волнуют их в меньшей степени потому что их несравненное мастерство в комбинировании магии и технологии более понятно для Серых Провидцев. Исследования Клана Скрайр разрешены в соответствии с Черным столбом Заповедей. При этом Колдуны Инженеры благодаря своей техномансии обладают такой силой которую Серые Провидцы хотели бы видеть только у себя и поэтому они смотрят на них с некоторой долей здоровой паранойи.

Несмотря на то что Клан Эшин это категорически отрицает, его Чародеи похоже тоже кое чему научились в Катае. Их познания в таинственном пути Улгу (Ulgū) впечатляют. Кроме того, эти чародеи вплетают в свою магию больше Дхар (Dhar), чем отважился бы любой порочный волшебник людей. Благодаря их магии Скейвенские инфильтраторы проникают через самые неприступные вражеские фортификации. Также благодаря их волшебству тела большинства Эшинских Гаттер Раннеров если они погибают на поверхности превращаются в жирную лужу. Все же не стоит давать глупцам с поверхности намеки на то что у них под ногами кипит жизнь целой империи.

Правила

Чародеи Скейвенов обладают собственным списком Простых (Petty) и Тайных (Arcane) заклинаний на выбор. Гримуары Скейвенов практически не поддаются расшифровке другими волшебниками и, если говорить о Скейвенской магии, она сильно отличается от той что преподают в Коллегии Альтдорфа. Скейвены на усмотрение GM-а могут выучивать Тайные (Arcane) заклинания, приведенные в WFRP на стр. 242-244. А вот не Скейвенам строго запрещено изучать любые заклинания из Лора Чумы (Plague), Стелса (Stealth) и Погибели (Ruin).

Карьеры

Скейвенские Серый Провидец, Вестники Мутаций (Harbingers of Mutations) Клана Молдер и Чародеи Клана Эшин используют Карьеру Волшебник (Wizard) из WFRP на стр. 60. Колдуны Инженеры также используют Карьеру Волшебник, но должны закончить хотя бы одну степень Карьеры Инженер (Engineer) (WFRP стр. 54). Серые Провидцы могут изучать любой из трех Лоров Скейвенов. Чародеи Клана Эшин могут брать только Талант Тайная магия (Стелс) Arcane Magic (Stealth). Колдуны Инженеры могут брать только Талант Тайная магия (Погибель) Arcane Magic (Ruin).



СТОЛБ С ЗАПОВЕДЯМИ

Явив себя Скейвенам Рогатая Крыса установила в сердце Скейвенблайта высокий столб из черного обсидиана. Столб имеет тринадцать граней, на каждой из которых записано тринадцать изречений самой Рогатой Крысы. Многие из них противоречивы, но свидетельствуют о коварстве и двуличии божественной Рогатой Крысы, ожидающей того же самого от своих детей.

Прикосновение к этому камню для Скейвена практически всегда заканчивается смертью. Однако каждый кто желает заседать в Совете Тринадцати должен пережить такое прикосновение. Количество переживших такое прикосновение помимо членов Совета Тринадцати можно посчитать на пальцах одной лапы.

Чумные Жрецы Скейвенов и Гнойные певчие (Festering Chantors) используют Карьеру Жрец (Priest) (WFRP стр. 116), но Талант *Благословение Bless* заменяется на *Простую магию (Petty magic)*, а Талант *Призыв Invoke* заменяется на *Древний Лор (Чума) Arcane Lore (Plague)*. Кроме того, добавляется навык Язык (Магика) Language (Magick) в Новичковый уровень Карьеры и Ченнелинг (Чума) Channelling(Plague) в уровень карьеры Воин Жрец (Warrior Priest).

Магия Скейвенов и Варпстоун

Чтобы управлять Ветрами Магии Скейвенам требуется употреблять Варпстоун. Это обязательный элемент метаболизма Скейвенов и применяющие магию Скейвены быстро сжигают попадающий в их организм Варпстоун. В игровых терминах это мало отражается потому что считается что любой Чародей Скейвенов употребил необходимое для своих заклинаний количество. Тем не менее если он будет отрезан от поставок Варпстоуна на продолжительное время, его способности к сотворению будут снижаться. Не удивительно что большинство чародеев Скейвенов безнадежно зависимы от Варпстоуна и обычно носят с собой немного Токенов из Варпстоуна (стр. 40) и могут погибнуть если достаточно долго не будут их принимать.

Для Скейвенов употребление обогащенного Варпстоуна в Токенах из Варпстоуна не слишком отличается от поглощения сырой энергии Хаоса. Прежде чем скастовать заклинание или выполнить Концентрацию Channelling, использующий магию Скейвен может съесть до трех Токенов из Варпстоуна для усиления своих возможностей. Каждый Токен из Варпстоуна добавляет +2 SL к соответствующему тесту на Сотворение или Концентрацию, но не может удвоить SL теста и не считается Сотворением возле пагубного влияния (malignant influence) (см. WFRP стр. 237-238). Употребление трех Токенов из Варпстоуна добавляет +6 SL к результату теста, а кроме того результат теста удваивается и используются правила Сотворения возле пагубного влияния как будто сотворяющий использовал бы кусок чистого Варпстоуна. +6 SL добавляется после того как результат теста был удвоен. Считается что употребление больше трех Токенов из Варпстоуна за раз не добавляет дополнительных эффектов и обычно фатально.

ПРОСТАЯ (PETTY) МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ

Скейвены с талантом *Petty magic* могут выбирать приведенные ниже заклинания для своего Таланта обычным образом. Заклинания Простой магии из WFRP стр. 240-242 они могут изучать по решению GM-а. При этом Скейвенскую Простую магию могут изучать только Скейвены.

Благосклонность Рогатой Крысы (Favour of the Horned Rat)

CN: 0

Дальность: Вы сами

Цель: Вы сами

Длительность: 13 часов

Вы получаете дополнительное очко Фортуны (Fortune Point) на время действия заклинания. Вы можете пользоваться только одним таким заклинанием каждые 13 часов. Попытка использования этого заклинания до того, как закончилось действие предыдущего приводит к немилости Рогатой Крысы. Ее эффект оставляется на усмотрение GM-а.

Призрачное пламя (Ghostly Flame)

CN: 0

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: 1 час или Мгновенно (см. ниже)

Вы наколдываете из воздуха маленький зеленый огонек, с которого капает вязкая жидкость. В последующих ходах вы можете завершить заклинание, потратив действие и швырнув огненную сущность в оппонента. Используйте Стрелковое (Бросание) Ranged (Throwing) и считайте это снарядом (projectile) наносящим Повреждение Damage, равное бонусу Силы Strength плюс бонус Силы Воли Willpower. Также это заклинание можно использовать как эквивалент факела, который светит в течение часа пока не погаснет.

Метка Рогатой Крысы (Mark of the Horned Rat)

CN: 0

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: 1d10 часов

Цель должна пройти успешный **Серьезный (+0) Тест Хладнокровия Cool** или получает отвратительную мокрую рану на лбу или тыльной стороне руки. Отметина остается на 1d10 часов и дает штраф -10 ко всем тестам Товарищества Fellowship на это время.

Серые Пророки используют это заклинание чтобы помечать своих посыльных. Несмотря на штраф к Товариществу Fellowship, таким Скейвенам разрешается свободно пересекать туннели и поселения Скейвенов.

Крыса Раб (Rat Thrall)

CN: 0

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1 (см. ниже)

Длительность: 1d10 часов

Вы призываете обычную коричневую крысу. На следующие 1d10 часов вы можете общаться с этой крысой как будто вы знаете общий язык и она будет подчиняться всем вашим приказам, даже если это грозит ей смертью. Крыса Раб может хватать мелкие объекты, перегрызать веревки и выполнять другие простые вещи, доступные обычным крысам. Тем не менее все такие запросы ограничены способностями крысиного животного интеллекта.



Вектор

CN: 0

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: 24 часа

Цель должна пройти успешный **Серьезный (+0) тест Выносливости Endurance** или получает штраф -20 ко всем тестам на сопротивление болезням на 24 часа. Чтобы противостоять этому заклинанию цель может использовать Талант *Спротивляемость (Болезни) Resistance (Disease)*.

Сокрушение (Wrack)

CN: 0

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: Сразу

Вы испускаете пучок варп-энергии из своих вытянутых пальцев, поражающий одну цель приступом жгучей боли.

Цель должна пройти успешный **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получает состояние *Оглушена Stunned*.

ТАЙНАЯ (ARCANE) МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ

Считайте Тайные заклинания дополнением ко всему Лору Магии Скейвенов. Они считаются заклинаниями Знания (Lore), т.е. на них действуют все преимущества заклинаний Знания (Lore). Тот, кто обучает такому заклинанию и тот, кто учится должны обладать Талантом Тайная магия (Arcane Magic).

Любые заклинания, помеченные «+» в конце Длительности, получают дополнительный текст: 'Когда это заклинание подходит к концу, вы должны пройти тест Силы воли (Willpower) для продления его действия на +1 раунд.'

Проклятие Рогатой Крысы (Curse of the Horned Rat)

CN: 19

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Цели: Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower часов

С тошнотворным мерцанием ткань реальности разрывается искажающей силой Великой Рогатой. Существо цель и все вокруг нее в радиусе ваш бонус Силы Воли Willpower ярдов, должны пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или превращаются в Скейвенов размера сравнимого с ними самими, которые номинально вам будут подчиняться. Большинство станут Клановыми Крысами (Clanrats) или Штурмовыми крысами (Stormvermin), а Огры скорее всего превратятся в Крысо огров (Rat Ogres). Превращенные лояльны к Скейвенам, а их воспоминания о прежней жизни заменяют смутные воспоминания о туннелях, предательстве и темной Подземной Империи. Они начинают себя вести как настоящие Скейвены и скорее всего не станут выполнять команды, которые приведут к их смерти, если отказ от выполнения приказа не будет столь же фатальным.

Большинству гуманоидов не слишком подходит форма Скейвенов, которые хотя и называются в просторечии крысоллюдьми, все же больше крысы, чем люди. В большинстве случаев жертвы этого заклинания возвращаются к своей первоначальной форме, когда действие заклинания заканчивается, но на них могут остаться отметины того что с ними произошло. Иногда это могут быть клочки шерсти, деформированный хвост или удлиненные желтые резцы. Жертва может потратить Очко Судьбы (Fate point) чтобы устоять перед этим заклинанием или вернуться к первоначальной форме если оно уже действовало.

ВЕСЕЛО ЛИ БЫТЬ КРЫСОЙ?

Вполне себе весело! Обратите внимание что подобные заклинания способны закончить Карьеру Персонажа так как он сбегает вместе со своими союзниками Скейвенами в Подземную Империю и оказывается рабом тех, кого только что считал сородичами. Это может стать отличной завязкой для приключения, когда Персонажи спускаются во тьму глубин чтобы найти Скейвена, который был когда-то и возможно снова станет их товарищем.

В любом случае хитрому GM-у стоит тщательно следить за Очками Судьбы (Fate Points) Персонажа, перед тем как на него обрушится подобный кошмар.

Смертельная ярость (Death Frenzy)

CN: 5

Дальность: Прикосновение

Целей: 1

Длительность: Сила воли Willpower раундов +
Вы напиваетесь Скейвена ужасным неумным голодом, отчего у него начинает идти пена изо рта и начинают дико выпучиваться глаза. Цель становится объектом Ярости Frenzy (WFRP, стр. 190) на время действия заклинания. Сопrotивляющиеся цели могут попробовать пройти **Серьезный (+0) Тест Хладнокровия Cool**. Кому удалось пройти тест получает 1 Ранение Wound так как ему приходится себя укусить чтобы не поддаться зову насилия.

Мускус Страхa (Musk of Terror)

CN: 9

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Цели: Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower часов+
Вы призываете целое облако удушающего мускуса. Любое существо в облаке получает эффект *Ужас Terror (1)* или *Ужас Terror (2)* в случае если это Скейвен (WFRP, стр. 191) так как смертельный мускус наполняет их разум мыслями о страхах. Жертва считает сотворившего источником Ужаса.

Воздушный прыжок (Skitterleap)

CN: 6

Дальность: Прикосновение

Цель: 1

Длительность: Сразу

С громким хлопком воздуха и с запахом серы, вы телепортируете себя или одного из своих союзников к кому прикоснулись в любое место на расстоянии Силы воли Willpower ярдов. Если цель сопротивляется, попытка прикосновения разыгрывается по правилам сотворения заклинания прикосновения в бою (WFRP стр. 236) и жертва должна пройти **Сложный (-10) тест Хладнокровия Cool** чтобы поменять свое место назначения на +SL ярдов. Цель должна быть среднего (Average) размера или меньше. Вы должны быть способны назначить место назначения и на этом месте не должно быть объектов или других существ, или заклинание не сработает.

Волна вредителей (Vermintide)

CN: 8

Дальность: Вы

Цель: Специальная

Длительность: 2 × Бонус Силы воли Willpower часов +

Вы призываете стаю крыс, которая появляется возле вас и движется в указанном вами направлении, атакую всех (кроме вас) на своем пути. Вам не нужно тратить действие чтобы направлять стаю так как они слушаются любого вашего чириканья. При этом после того как пройдет Бонус Силы Воли Willpower раундов вы теряете контроль над стаей. Далее она движется в случайном направлении, атакуя всех на своем пути.

Если стая крыс натывается на существо, крысы набрасываются на него и начинают кусать нижние конечности, нанося 1d10 Ранений Wounds по каждой ноге (не протезу) существа. Эти Повреждения Damage снижаются на Бонус Стойкости Toughness, но не броней (крысы заползают внутрь одежды и брони). Крысы перелезают через любые объекты ниже 1 ярда чтобы добраться до своих жертв.

Стаю можно уничтожить любой бьющей по площадям атакой, но она имеет иммунитет к обычным атакам. Конечно взмах меча или удар каблуком убьет крыс-другую, но их место тут же займут новые. Когда стая не находится под прямым управлением мага, она не будет атаковать жертв у которых имеются при себе факел или другой сравнимый источник открытого огня, а также избегают цели в состоянии *Gorput Ablaze*.

После окончания действия заклинания крысы исчезают.



ЛОР ПОГИБЕЛИ (RUIN)

Лор Погибели позволяет обрушивать на цель ужасную силу Варпстоуна, зачастую просто испепеляя ее на месте. Он фокусируется на уничтожении и дезинтеграции и его боятся, как Скейвены, так и их противники.

Обладание такой ужасающей силой окрыляет и ощущение едва сдерживаемой энергии практически вызывает привыкание. Когда вы успешно кастуете заклинание из Лора Погибели, вы можете добавить +1 SL к любому тесту на основе Инициативы Initiative или Ловкости Agility на следующие 1d10 раундов.

Ингредиенты: Серые провидцы используют различные клочки меха, кости и кристаллы Варпстоуна при сотворении заклинаний из Лора Погибели.

Призыв разлома (Crack's Call)

CN: 11

Дальность: Вы

Цели: Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Сразу

Прочитав это древнее заклинание, вы топаете лапой и перед вами раскалывается земля. Разлом шириной в 1 ярд начинается у ваших ног и бежит на вашу Силу Воли Willpower ярдов в выбранном вами направлении по прямой и в вашей области видимости.

Любое существо размером Среднее (Average) или меньше на его пути должно пройти **Средний (+20) Тест Уклонения Dodge** чтобы отскочить в сторону. Провалившие тест падают на Бонус Силы Воли Willpower плюс SL теста Сотворения Casting ярдов и не могут делать ничего кроме как пытаться вылезти обратно. Упавшие в провал цели становятся *Лежачими Prone*. Подвергшиеся действию этого заклинания стены разваливаются, а не слишком укрепленные строения получают серьезные повреждения.

Если вы получили +4 SL или выше, вы можете увеличить ширину провала на 2 ярда. В результате в провал могут провалиться существа большего размера, разваливаются самые крепкие стены, некапитальные строения обрушиваются, а хорошо укрепленные получают серьезные повреждения.

Трескучий рок (Crackling Doom)

CN: 5

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: Сразу

Вы посылаете в цель одинокую трескучую дугу зеленой энергии. *Трескучий рок* – это *магический снаряд* с Повреждениями Damage +4. Кроме того любой, кого ранило этим заклинанием должен пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получает одно состояние *Оглушен Stunned* за каждый SL теста Сотворения.

Освежеванный остов (Flensing Ruin)

CN: 6

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: Сразу

Зеленые ленты варп энергии сдирают плоть с костей цели. Это *магический снаряд* с Повреждением Damage +4 игнорирует как броню, так и Бонус Стойкости Toughness.

Завывающая Варп буря (Howling Warpgale)

CN: 7

Дальность: Вы

Цели: Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower часов+

Вы судорожно взываете к небесам и вокруг вас начинает формироваться ураган, заполняющий радиус Сила Воли Willpower ярдов вокруг вас. Враги не могут летать в это завывающем вихре, а дистанционные атаки внутрь или наружу получают штраф -10. Эффект не действует на ваших союзников так как их противоестественный ветер не затрагивает.

Испепеление (Scorch)

CN: 8

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Цели: Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Сразу

Вы прикасаетесь лапами к земле, чирикаая нужное заклинание и после этого из земли вырывается сгусток зеленого пламени в указанной вами точке. Это *магический снаряд* с Повреждением Damage +10. Все, кто пострадал от его огня получают одно состояние *Горит Ablaze*. Если кого-то охватывает ужасное Варп пламя, это считается Незначительным Воздействием Порчи (Minor Exposure to Corruption).

Варп молния (Warp Lightning)

CN: 7

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: Сразу

Вы посылаете мощный шипящий разряд Варп молнии в своего врага. Это *магический снаряд* с Повреждением Damage +11. Если место куда попал снаряд у цели было защищено металлической броней, AP брони игнорируется и вместо этого добавляется к нанесенным повреждениям. Если бросок теста на Сотворение (Casting) был критически успешным, вас переполняет Варп энергия. Помимо остальных эффектов критического сотворения, вы получаете удар с Повреждением Damage +1.

Варп щит (Warp Shield)

CN: 6

Дальность: Вы**Цель:** Вы

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов+
Вы призываете вспышку Варп-энергии, образуя вокруг себя защитную оболочку. Пока щит активен, все ваши области попадания получают +5 AP. Кроме того любое прикасающееся к вам существо, выключая тех, кто дерется голыми руками или ручным оружием из металла получает попадание с Повреждением Damage равным 5 + ваш Бонус Силы Воли Willpower. Это попадание поражает конечность, которой вас ударили игнорирует AP от металлической брони.

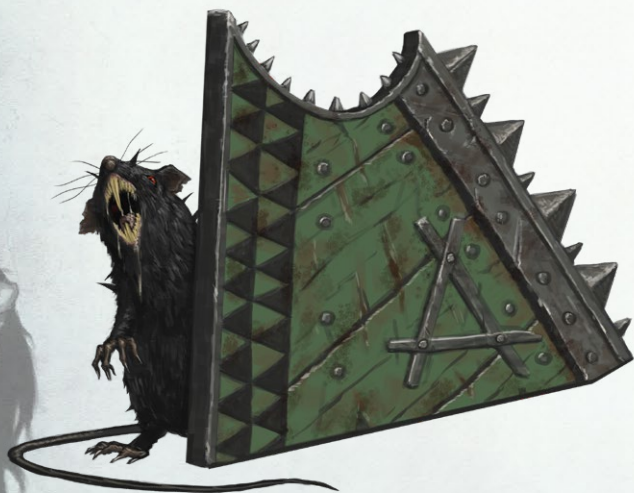
Варп Шторм (Warp Storm)

CN: 12

Дальность: Сила воли Willpower ярдов**Цели:** Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов
Вы призываете шторм Варп молний, покрывающий радиус равный вашему Бонусу Силы воли Willpower ярдов. Каждый раунд пока заклинание действует, все существа внутри шторма получают попадание Повреждением Damage +10 в наивысшую точку своего тела (обычно голову), игнорирующее AP металлической брони.

По желанию сотворяющего, он может использовать свое действие для перемещения продолжающегося шторма в любое место в пределах Силы Воли Willpower ярдов.

**ЛОР ЧУМЫ (THE LORE OF PLAGUE)**

Лор Чумы черпает силу из гнили и разложения, фокусируя чистую *Дхар (Dhar)* в более питательную форму болезней и порчи. Его заклинания портят все к чему прикасаются и мало кто из изучающих Лор Чумы сами не несут на себе подобных отметин. Большинство Чумных Жрецов покрыты язвами и струпьями: благодатными стигматами и знаками их мастерства обращения с силами энтропии.

Лор Чумы наделяет своего носителя эссенцией гнили. Когда вы успешно сотворяете заклинание из Лора Чумы, вы получаете Трейт *Отвлекающее существо Distracting Creature* (WFRP, стр. 339) на следующие 1d10 раундов.

Ингредиенты: Чумные Жрецы используют различные мерзкие экскременты, выделения и порченые объекты в качестве ингредиентов для заклинаний. Большинство разбрасывается вокруг или ритуальным образом вдыхается или сжигается внутри Чумной топки.

Тлетворное дыхание (Pestilent Breath)

CN: 8

Дальность: Сила воли Willpower ярдов**Цели:** Враг или союзник (AoE) (линия шириной два ярда)**Длительность:** Сразу

Вы выдыхаете тлетворное ядовитое облако по прямой линии и шириной 2 ярда на расстояние до дальности заклинания. Все, кого достигают эти ядовитые миазмы должны пройти **Сложный (-10) Тест Выносливости Endurance** или получают попадание с Повреждениями Damage, равными Бонусам Силы Воли Willpower, игнорирующее броню и Бонус Стойкости Toughness.

За каждые дополнительные +2 SL, вы можете увеличить ширину линии на 1 ярд.

Ядовитая пустула (Poisonous Pustule)

CN: 5

Дальность: Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус Силы воли Willpower часов

Вы создаете пульсирующую гнойную пустулу на одной из ваших конечностей. Если ее проколоть и выдавить (при этом вы получаете 1 Ранение Wound вне зависимости от вашего Бонуса Стойкости Toughness или брони), вы можете обмазать гноем свое ручное оружие. Если оружие, обмазанное этой субстанцией, наносит по крайней мере 1 Ранение Wound, оно наносит цели дополнительно ваш Бонус Силы Воли Willpower Ранений Wounds если цель не пройдет **Трудный (-20) тест Выносливости Endurance**.

Пустула вырастает за доли секунды и остается до тех пор, пока ее не раздавишь. Как только ее опустошили, ядовитый гной сохраняет свою эффективность указанное в дальности количество часов. Вы можете иметь на себе количество Пустул, равное своему Бонусу Стойкости Toughness.

Благословенная грязь (Bless with Filth)

CN: 6

Дальность: Прикосновение**Целей:** 1

Длительность: Бонус Силы воли Willpower минут+
Грязный туман окутывает одно ручное оружие в которому вы прикасаетесь или до трех предметов амуниции для дальнбойного или метательного оружия. Затронутые предметы сразу начинают испускать токсичные флюиды. Пока действует заклинание все попадания таким оружием, наносящие повреждения, причиняют состояние *Отравлен Poisoned* помимо обычных повреждений.

Облако Порчи (Cloud of Corruption)

CN: 7

Дальность: Вы**Цели:** Враг или союзник (AoE) (радиус 5 ярдов)**Длительность:** Сразу

Вы высвобождаете вонючее облако ядовитой ярости. Любое существо в пределах 5 ярдов от вас должно пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получает 1 состояние *Отравлен Poisoned*. Кроме того, каждая атака которую вы выполняете в течение следующих Бонус Силы Воли Willpower раундов получает Трейт *Инфекция Infected* (WFRP, стр. 340).

Мантия заражения (Mantle of Contagion)

CN: 4

Дальность: Прикосновение**Целей:** 1

Длительность: Бонус Силы воли Willpower дней
Вы заражаете Черной Чумой (WFRP, page 186) кусочек еды или одежду, которые остаются заразными на все время действия заклинания. Все, кто попробует заразную еду или потрогают одежду дольше минуты подвергаются воздействию болезни.

Гниль (Putrefy)

CN: 8

Дальность: Сила воли Willpower ярдов**Цели:** Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)**Длительность:** Сразу

Призывая цветение и проклятие, вы заставляете всю еду в радиусе действия заклинания гнить и разлагаться, так что она становится полностью несъедобной. Любое съевшее зараженную еду существо автоматически подвергается воздействию Галопирующая рысь *Galloping Trots* (WFRP, стр. 187). Это заклинание хорошо подходит для того чтобы вызвать голод в какой-либо местности.

Токсичный дождь (Toxic Rain)

CN: 10

Дальность: Сила воли Willpower ярдов**Цели:** Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов+
Вы наколдываете ядовитое облако токсичного дыма и тумана. Оно плывет на высоте дюжины футов над уровнем земли. В раунде, следующем после раунда сотворения, облако проливается ядовитыми осадками. Все существа в области воздействия должны проходить **Сложный (-10) тест Стойкости Toughness** каждый раунд или теряют 3 Ранения *Wounds*, игнорирующие броню и Бонус Стойкости *Toughness*. Если Персонаж теряет 6 или больше Ран от этого заклинания за стычку, он также получает состояние *Без сознания Unconscious*.

В качестве действия сотворивший может перемещать область действия эффекта заклинания в любое место в пределах Силы Воли Willpower ярдов от себя.





Завеса из мух (Veil of Flies)

CN: 6

Дальность: Вы

Цели: Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов+
Выкрикивая проклятия и простирая руки, вы призываете облако гнуса и кусачих мух. Они летают вокруг рою, заполняя все пространство вокруг в радиусе равном Бонусу Силы Воли Willpower в ярдах. Рой продолжает движение пока действует заклинание. Все существа кроме вас внутри роя получают штраф -20 на все тесты из-за того, что отвлекаются. Кроме того, облако мешает врагам вас увидеть, добавляя штраф -20 ко всем стрелковым атакам против вас.

Мокрая рана (Weeping Wound)

CN: 9

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов
Пока действует это заклинание, все полученные целью Раны считаются Мелкой Инфекцией Minor Infection (WFRP, стр. 187). Все тесты Выносливости Endurance чтобы избежать *Нагноения Festering Wounds* получают штраф -10 за каждый SL вашего теста Сотворения. Кроме того, если цель получает Состояние *Кровотечение Bleeding*, он вместо этого получает два.



Увядание (Wither)

CN: 6

Дальность: Сила воли Willpower ярдов

Целей: 1

Длительность: Сразу

Провозглашая пассажи из *Либер Бубоникус*, вы указываете шершавой лапой на свою цель, которая должна пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или теряет 1 очко Стойкости Toughness за каждый SL вашего Теста Сотворения. Существа, у которых Стойкость Toughness падает до 0 умирают. Персонажи могут потратить Очко судьбы (Fate Point) чтобы вместо этого остаться с 1 Toughness и 0 Ран (Wounds). Персонажи, потерявшие достаточно Стойкости, чтобы их Бонус Стойкости также снизился должны пересчитать свои Раны Wounds.

Выжившие жертвы восстанавливают 1 очко Стойкости Toughness за каждый день полного отдыха. Если их лечат любым способом, способным убирать Критические Ранения Critical Wound, жертва восстанавливает еще 1d10 потерянных очков Стойкости Toughness.

ЛОР СТЕЛСА (THE LORE OF STEALTH)

Лор Стелса черпает силы из *Дхар (Dhar)*, с большим добавлением *Улгу (Ulgu)* чтобы путать и скрываться. Точно не известно насколько этот лор остался похож на тот что практикуют в Катае или насколько более порченную вариацию благородной магии изобрели Чародеи Клана Эшин. В любом случае заклинания этого лора специализируются к сокрытию чародея от любопытных глаз, использовании магии для отвлечения или снижения видимости присутствия Скейвенов.

Лор Стелса окутывает носителя нитями магии, которые скрывают их присутствие. Когда вы успешно сотворяете заклинание Лора Стелса, вы получаете Трейт *Скрытное Stealthy* Существо (WFRP, стр. 342) на 1d10 раундов.

Ингредиенты: Чародеи Клана Эшин используют мелкие кусочки бумаги с нарисованными подходящими рунами, которые покрываются сверху пылью Варпстоуна. При использовании в качестве ингредиента пыльца Варпстоуна стирается, а сами бумажки остаются и могут быть покрыты ею снова и переиспользованы. Используемые для написания символы не похожи на обычных письменный Квикиш, но Чародеи Клана Эшин не спешат пояснять их значение или происхождение.

Лучший бегун (Swiftscamper)

CN: 4

Дальность: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус Силы воли Willpower + SL раундов
Вы увеличиваете свою характеристику Движение на ваш Бонус Силы воли Willpower. За каждые +2 SL вы можете увеличить свою характеристику Движение на одно дополнительное очко.

Броня из Тьмы (Armour of Darkness)

CN: 6

Дальность: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус Силы воли Willpower минут

Вы уплотняете тени вокруг своего тела. Поимому того что вас сложнее увидеть при слабом освещении, это теневая броня также защищает вас от ущерба. Вы получаете 1AP на каждую локацию и бонус +20 к тестам Стелса Stealth при тусклом свете.

Черный вихрь (Black Whirlwind)

CN: 12

Дальность: Сила воли Willpower ярдов**Цели:** Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов+
Вы призываете вонючий вихрь из мерзкого дыма и жгучего пепла. Вихрь сдвигается на расстояние до 10 ярдов за ход в загаданном вами направлении. Это не требует никаких действий с вашей стороны кроме нескольких тихих визгов. Те, кого задевает вихрь должны пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получает штраф -20 ко всем тестам Weapon Skill, Ballistic Skill, и Ловкости Agility, а также к любым тестам Восприятия Perception где требуется зрение на следующие 1d10 минут.

Ходьба по воде (Buoyant Passage)

CN: 6

Дальность: Вы**Цель:** Вы

Длительность: Бонус Силы воли Willpower минут
Вы становитесь легким как кусочек бальзового дерева, что позволяет вам ходить по поверхности жидкости, т.е. воде, отходам или маслу, как если бы это была твердая земля. Также это заклинание препятствует образованию за вами следов в мягкой земле, снеге, грязи и других подобных поверхностях так что все попытки найти ваш след автоматически закончатся провалом.

Вспышка (Flash-Bang)

CN: 6

Дальность: Вы**Цели:** Враг или союзник (AoE) (Бонус Силы воли Willpower ярдов)**Длительность:** Сразу

Взмахом лапы вы создаете яркий и громкий взрыв. Все существа (кроме вас) в зоне действия эффекта должны пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получают одно состояния *Ослеплен Blinded* и *Оглушен Stunned* за каждую степень провала. При критическом провале, жертва получает дополнительное состояние *Оглушен Stunned*. Это заклинание не действует на тех, кто обладает Талантом *Тайная магия (Стелс) Arcane Magic(Stealth)*.

Шкура Ассассина (Pelt of the Assassin)

CN: 8

Дальность: Вы**Цель:** Вы

Длительность: Бонус Силы воли Willpower минут+
Благодаря непрестанно изменчивой натуре чистого Варпстоуна, вы мимикрируете, заставляя свою шкуру изменить цвет и слиться с окружением. Если вы будете стоять неподвижно вы получите бонус +10 к ко всем Стелс Stealth тестам.

Липкие лапы (Stickypaws)

CN: 8

Дальность: Вы**Цель:** Вы

Длительность: Бонус Силы воли Willpower минут
Вы получаете Трейт *Хожение по стенам Wallcrawler (WFRP, стр. 343)* на время действия заклинания. При этом объекты, которые вы несете все еще повержены воздействию гравитации и будут падать на землю, если вы их отпустите.

Бесследное исчезновение (Traceless Demise)

CN: 11

Дальность: Сила воли Willpower ярдов**Целей:** До Бонус Силы воли Willpower целей

Длительность: Бонус Силы воли Willpower дней
Тело любого умершего существа под воздействием этого заклинания сразу исчезает, оставляя после себя плохо пахнущую черную слизь. Получившаяся слизь представляет из себя быстро действующую кислоту, и поэтому большая часть экипировки также необратимо портится. Чародеи Эшин часто сотворяют *Бесследное исчезновение* на ассасинов перед тем как отправить их на задание, чтобы нигде не осталось тел Скейвенов.

Отрезанные от тела конечности не исчезают даже если жертва на момент смерти уже была под воздействием этого заклинания. Обезглавливание обычно уничтожает тело, но оставляет нетронутой голову.

Варп-заряженные звездочки (Warp Star Infusion)

CN: 8

Дальность: Вы**Цель:** Специальная

Длительность: Бонус Силы воли Willpower раундов+
Вы зачаровываете количество Метательных звездочек (Throwing Stars) равное Бонусу вашей Силы Воли Willpower напитывая их коварной эссенцией варпа. Цель, получившая ранение такой звездочкой должна пройти **Трудный (-20) тест Стойкости Toughness** или получит дополнительные Ранения Wounds, равные вашему Бонусу Силы Воли Willpower, игнорирующие броню и Бонус Стойкости Toughness.



ГЛАВА 5

БЕСТИАРИЙ



БЕСТИАРИЙ СКЕЙВЕНОВ

Помимо ужасной магии, оружия и артефактов, которые Скейвены используют против своих врагов, они также выставляют целый зверинец искаженных зверей. Некоторые из них – естественные животные или по крайней мере не более противоестественные чем сами Скейвены. Другие – чудовищные творения Клана Молдер, соединяющие в себе плоть, Варпстоун и металл, словно насмехаясь над всеми богами кроме Рогатой Крысы.

Гигантская бубонная крыса

Чтобы еще большая нарастить массу Гигантской Крысы требуется экстраординарный талант Мастеров Формирователей и правильное сочетание стимуляторов роста и прививок. Гигантская бубонная крыса – это омерзительная здоровенная тварь размером с пони, но гораздо шире. Она покрыта облезлым мехом, оспинами и мокрыми язвами. Грязный рот набит острыми как иглы зубами, похожими на сабли резцами и бесчисленным количеством болезней. Оседлавший Гигантскую бубонную крысу полководец может по праву крутить хвостом, потому что мало кто осмелится бросить вызов столь могущественной личности.

GREAT POX RAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	35	—	40	40	50	35	—	15	15	—	26

Traits: Armour 2, Bite +8, Weapon +10, Size (Large), Trained (Broken, Mount, War)

Крысоволк

Довольно давно Клан Молдер вывел из Гигантских крыс длинноногих охотничьих зверей, смешав их кровь с гигантскими Волками Кислева. В результате получился кровожадный монстр с настолько скверным характером, что Мастера Формирователи не могли его сдерживать и тем более использовать на войне. Они уничтожили практически всех получившихся существ, но несмотря на все их старания нескольким удалось сбежать в туннели Подземной Империи. За последующие годы некоторые из них просто убежали, а другие начали охотиться на своих создателей Скейвенов. Есть легенды что несколько наиболее талантливых Мастеров Формирователей сумели приручить несколько из этих существ, но мало кто из Скейвенов в это верит.

Крысоволки – это необычные существа, сочетающие в себе черты Крыс и Волков. Они покрыты толстой шкурой серого меха с белыми крапинами и обладают более короткими чем у их волчьих предков ногами. Из-за этого

они всегда кажутся присевшими и готовящимися на вас прыгнуть. У них длинный, бледный лысый хвост широкие крысообразные головы с острыми желтыми хищными зубами.

Крысоволки обычно встречаются в виде стай от 3 до 10 особей. Могут встречаться и стаи в 20 особей.

WOLF RAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	45	—	35	32	35	35	—	15	15	—	10

Traits: Bite +6, Bestial, Infected, Night Vision, Skittish, Stride, Tracker

Optional: Disease (Ratte Fever, Black Plague, or GM's choice), Frenzy, Hungry, Territorial, Trained (Guard, War)

Чумная Крыса

Скейвены Клана Пестиленс, хорошо знающие о способности крыс переносить заразу, вывели специальную породу крыс для распространения своей самой заразной чумы. Эти мутировавшие искореженные крысы обладают неуемным аппетитом, размножаются с невероятной скоростью и несут на себе самые разные виды чумы. К счастью Чумные Крысы достаточно редки и как только рядом с ними заканчиваются источники пищи, они набрасываются друг на друга.

Чумные крысы выглядят как большие крысы с клочками коричневого меха и болезненной кожей. С их морды прямо на ходу сочится желтый гной. К тому же эти существа сами страдают от болезней, которые переносят и у многих могут отсутствовать конечности, лапы и много чего еще.

PLAGUE RAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	28	-	35	30	25	25	-	15	15	-	5

Traits: Bestial, Bite +4, Disease (Ratte Fever, Black Plague, or GM's choice), Hungry, Infected, Night Vision, Size (Little), Skittish, Stride

Optional: Big, Brute, Corrupted (Moderate), Die Hard, Frenzy, Infestation, Stealthy



Ужас выводка

Когда мастера зверей Клана Молдер выводили Гигантских Бубонных крыс, одна из них сумела сожрать остальных и выросла настолько гигантской и жирной благодаря своей силе и злости что внутри ее плоти все еще виднеются ее пожранные сородичи. Мастера Формирователи высоко ценят так называемых Ужасов Выводка и продают другим богатым кланам Скейвенов за многие тысячи Варптокенов. Некоторые из самых хвастливых или могущественных Варлордов Скейвекнов используют Ужасов выводка в качестве ездовых животных. В других случаях их используют в битвах чтобы они били и давили врагов своими когтистыми конечностями, кусая и уничтожая все что попадает в зону действия их острых как бритва когтей.



BROOD HORROR

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
8	45	—	50	60	45	35	—	15	25	—	72

Traits: Bite +9, Disease (Ratte Fever), Hungry, Infected, Regenerate, Size (Enormous), Tail +8, Weapon +10

Optional: Corrosive Blood, Trained (Mount, War)

Talents: Acute Senses (Smell, Hearing), Enclosed Fighter, Tunnel Rat

Копатель Digger: Ужас выводка может прокапывать туннели под землей, включая твердые скалы со скоростью в четверть своего Движения.

Гнилостный ихор Foul Ichor: Когда Ужас выводка умирает, все силы, воля и мускулы, которые удерживали вместе его тушу перестают действовать и он взрывается волной крови, желчи и останков того, кого сожрал. Все в пределах 4 ярдов от существа должны сразу пройти **Серьезный (+0) тест Уклонения Dodge** или получают 2D10 Повреждений Damage, снижаемых Бонусом Стойкости Toughness и броней. Те, кого окатило этим месивом должны пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получают два состояния Отравлен Poisoned.



Крысо Огр Костолом

Крысо Огр Костолом это специально выведенный Кланом Молдер подвид. Линейка Костоломов создана благодаря аугментации Крысо Огров и погружению созданного чудовища на несколько месяцев в чан со стимуляторами роста. Для получения достаточного количества сока роста для чана умерщвляются мучительной смертью сотни рабов, но все это легко окупается ценой, которую просят за мускулистых чудовищ.

Когда его извлекают из химической среды, Костолом оказывается Крысо Огром таких размеров и пропорций что верхняя часть его тела начинает горбиться под массой горы мышц. Крепкая платформа, закреплённая ремнями или прикрученная болтами, позволяет Варлорду ехать на звере верхом, от чего многих раздувает гордость как мускулы костолома.

RAT OGRE BONEBREAKER

M	WS	BS	S	T	I	AgI	Dex	Int	WP	Fel	W
6	45	10	65	55	35	45	25	10	25	15	56

Traits: Armour 2, Fear 1, Night Vision, Painless, Size (Large), Stupid, Trained (Mount, War), Weapon (Razor-Sharp Claws +10, Warpstone Shard* +11)

Skills: Athletics 55, Dodge 55, Melee (Basic) 70

Talents: Dual Wielder, Ambidexterous, Hardy 2

Процесс создания Костолома требует большого количества Варпстоуна, не в последнюю очередь из-за вживляемых в существо больших кристаллов, которые оно может использовать как оружие. Атаки таким оружием получают качества Варпстоун Warpstone (стр. 32) и Проникающее Penetrating (WFRP стр. 298).

ГЛАВА 6 УЧЕНИК



Клан Эшин славится в Скейвенстве своим искусством убийства и скрытности. В клане существует множество градаций смертоносных агентов, начиная с низших Найтраннеров (Night Runners) до Варповых копалок (Warp-grinder), которых боятся все остальные Скейвены. Среди всех, кто обучен искусству незаметного убийства, Найтраннеры самые низшие по рангу и наименее обученные. Хозяева считают их расходным материалом, поэтому их часто используют в качестве разведчиков на открытых флангах или в качестве приманки для западни или просто бросают на заведомо более сильного врага чтобы выиграть время или отвлечь вражеские силы. Те, кто умудряются выжить благодаря своей хитрости и смекалке рассматриваются уже в качестве более способных. И хотя у некоторых Найтраннеров бывают лидерские задатки, обычно самые способные к скрытности и убийству становятся Гаттер Раннерами.

ГАТТЕР РАННЕРЫ GUTTER RUNNERS

Эти Скейвены работают командами, устраняя цели Клана Эшин, сражаясь между собой жителей поверхности или Скейвенов из фракций соперников или просто сея страх и раздор на своем пути. Среди Скейвенов принято связывать любые загадочные смерти или несчастные случаи с деятельностью Гаттер Раннеров Клана Эшин. Мало кто был этому свидетелем, но зачастую это соответствует истине.

Иногда Гаттер Раннеры превосходят ожидания своих хозяев. Таких отбирают и посвящают в более важные смертельные секреты Клана Эшин. Малая их часть начинает учиться на настоящих Ассасинов Клана Эшин, изучая искусство обращения с клинками, ядами и тенью. Главное, чтобы они пережили суровое обучение.

Превращение в жертву

Гаттер Раннер Дричт Скаттлспит был одним из таких учеников. Ему велели стоять и смотреть как его более опытный учитель Флит Твитчкил управляет с несколькими несчастными жителями поверхности в людском городе Мидденхайм. По воле судьбы Персонажи могут увидеть Твитчкилла, что ставит Скаттлспита в неудобное положение.

ДРИЧТ СКАТТЛСПИТ

The life of an apprentice assassin is a harrowing one. Kindness is not a trait enjoyed by any Skaven, but Clan Eshin's Assassins are cruel even by the measure of their kin. Many die during their training, more than a few at the hand of their master. Dricht Skuttlespite is Master Assassin Fleer Twitchkill's last remaining apprentice. There was no love lost between the two; nevertheless, he will eventually come after the Characters.

Гаттер Раннер не заинтересован в мести как таковой. В конце концов Персонажи оказали ему услугу, устранив учителя. Тем не менее Дричт считал Теневой Плащ Твитчкилла своим по праву и готов на что угодно чтобы ее заполучить. Теневой Плащ сделан из жирных человеческих волос, изодранной паутины и нитей Улгу (Ulgû). И это не просто желание, а необходимость. Пережив своего учителя Дричт привлек к себе внимание высших чинов клана. Вполне возможно, что на Дричта обратит внимание сам Лорд Сник, лидер Клана Эшин и Лорд Распада.

Все Ассасины Эшин достигшие этого уровня выполняют задачи, которые ставит сам Лорд Сник. Это будет обязательно крайне сложная миссия – например, устранение высокопоставленных Скейвенов или представителей власти Империи – и должны быть выполнены в крайне короткий срок. Если Дричт хочет выполнить такую миссию и выжить, ему нужно обладать преимуществом, которые ему дадут навыки и умелые лапы. Возвращение Заговоренного Теневого Плаща станет отличным залогом его выживания в будущем.





DRICHT SKUTTLESPITE
CLAN ESHIN GUTTER RUNNER

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	32	—	34	32	35	35	—	15	15	—	10

Traits: Armour 1, Night Vision, Stealthy, Ranged (Crossbow Pistol) +9 (10), Ranged (Jezzail) +10 (120), Tail Attack +5, Weapon (Sword) +7

Skills: Athletics 65, Dodge 70, Melee (Basic) 57, Ranged (Crossbow) 66, Engineering 71, Stealth 65 (+5 SL due to Stealthy)

Talents: Accurate Shot 2, Combat Master, Combat Reflexes, Step Aside, Sure Shot 2, Tunnel Rat

Trappings: 2 Crossbow Pistols, Dizzying Array of Lethal Substances, Wounded Entitlement

Арсенал Дричта

Дричт часто использует разные яды чтобы обрабатывать болты своего арбалета. Следующие два – его любимые и первый он наверняка попробует на ком-то из Персонажей чтобы выпытать правду.

Оглушитель Foolmaker - Редкая субстанция, изготовленная с помощью комбинирования химических вытяжек, яда скорпиона и спор галлюциногенных грибов. Любой, кого ранит болт, обмазанный Оглушителем должен пройти **Трудный (-20) тест Выносливости Endurance** или же сразу должен будет сделать бросок по таблице **Вонючее пойло (Stinking Drunk) (WFRP, стр. 121)** и применить выпавший эффект. Кроме того, каждый раз, когда ему задают вопрос он должен пройти **Сложный (-10) тест Силы Воли Willpower** или неконтролируемо выложит честный ответ. Оба эффекта продолжаются количество раундов, равное 10 – Бонус Стойкости Toughness. Последующие дозы заставляют делать переброс по таблице и продляют эффект.

Поцелуй Тьмы Dark Kiss - Яд, изготовленный из слюны морского змея. Любой, кого ранит болт, обмазанный Поцелуем Тьмы должен пройти **Сложный (-10) тест Выносливости Endurance** или получает 34 Ранения Wounds, игнорирующих броню и Стойкость Toughness.

ПОПЫТКИ ЛИКВИДАЦИИ

Во время событий Рогатой Крысы Персонажи наверняка обратят на себя внимание Мастера Ассассина Флита Твитчкилла – Ассассина Клана Эшин, который обладает или возможно одержим Теневым Плащом и предпочитает убивать всех существ кого встречает. Ассассин был послан чтобы заставить замолчать врагов Скейвенов в Мидденхайме, особенно тех, кто видел активность Скейвенов или может иным образом узнать о мире Скейвенов внизу.

Предполагается что Персонажи убьют Флита Твитчкилла или кто-то из них падет от его отравленного клинка. Также существует вероятность что Персонажи каким-то образом с ним разминутся, но только на какое-то время, так как он будет искать их по всему Мидденхайму. Его невозможно подкупить, и он не перестанет вести преследование.

БЛЕСТЯШКИ-БЛЕСТЯШКИ (SHINY-SHINY)

Также, как и его хозяин, Скаттлспит не слишком задумывается о своем других видах, но знает, что большинство из них одержимы золотом. Гаттер Раннер будет какое-то время изучать Персонажей издалека, прежде чем строить *разумно-коварную* западню в виде разложенной в подходящем месте горы золотых *Блестяшек-Блестяшек* наподобие ящика в конце темной аллеи или пенька на темной поляне. Скаттлспит рассчитывает, что глупцы не устоят перед таким соблазном. На самом деле там окажется только несколько настоящих золотых крон среди кусочков пирита.

Как только Персонажи заглотят наживку, он попытается подстрелить одного или нескольких с помощью болтов, покрытых Оглушителем (см. в его характеристиках), а потом потребует из тени ответов на свои вопросы (он довольно неплохо владеет Рейкшпилом). Он не поверит, что персонажи добровольно отдадут ему Теневой Плащ, но считает, что они отдали его своим главным (А, да-да, *забрали ваши лидеры Лапы*) и будет выпытывать где он хранится.

Как только Скаттлспит узнает где оказался плащ, или к своему ужасу узнает, что его уничтожили, он отступит чтобы вернуться в подходящий момент и навсегда заставить Персонажей замолчать, так как теперь они знают слишком много о Скейвенах по меркам Клана Эшин.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКАТТЛСПИТА

Стоит серьезно подумать где и когда вывести ученика. Он не должен атаковать Персонажей сразу после убийства его учителя. Это будет диктовать ему чувство благоразумия, не говоря уже о страхе. Так что сразу он действовать не будет. Вместо этого он будет пристально наблюдать за Персонажами, хотя и не так умело, как Твитчкилл. Чувство облегчения Персонажей от того что они избавились от Ассассина вскоре пройдет так как они поймут, что кто-то за ними снова наблюдает.

В то же время Дричт не будет ждать слишком много прежде чем напасть. Вскоре все узнают о смерти Твитчкилла, если уже не узнали и его обязательно вызовут к Лорду Снику чтобы назначить ему испытание. Поэтому он не может медлить и ему придется выступить против Персонажей, даже если они не попадут в его умело подставленную ловушку.

Прежде чем покинуть Мидденхайм

Улицы Мидденхайма предоставляют Скаттлспиту отличные укрытия и возможности для засады. Он вряд ли решится напасть днем, но, если Персонажи куда-то отправятся ночью он постарается нанести удар при возможности. Такие районы как Винд (Wynd) подходят лучше всего – извилистые узкие улочки и отсутствие патрулей дают убийце множество возможностей. Конечно он может обнаружить что его приманку с 'золотом' обнаружили прежде чем он успел занять подходящую позицию. Персонажи вполне могут обнаружить лишь горстку пирита, а какой-нибудь местный мальчишка уже убежит в узкие улочки с парочкой крон, не веря своему счастью.

На пути к Заставе

Дорога будет долгая и сам Мидденхайм довольно изолирован, так что у Скаттлспита еще будут возможности напасть на Персонажей. Он может оставить на дороге перед ними ту же наживку или дожидаться ночи и атаковать их пока они спят. При этом он скорее всего не будет атаковать их в таверне чтобы не привлекать ненужного внимания.

На Заставе (Picket)

Скаттлспита не слишком интересуют Желтые Клыки и ему совершенно плевать на их деятельность в Заставе. Однако присутствие большого количества солдат может дать Персонажам передышку и поэтому если Персонажи будут тщательно следить за своей безопасностью, он не будет нападать на них в Заставе.

По дороге в Карак Скигг

Это последний шанс для Скаттлспита подловить Персонажей так как к этому времени до него уже точно придет вызов от Лорда Сника. Ему придется напасть на Персонажей где-то в горах, даже рискуя своей жизнью чтобы вырвать из них информацию о плаще.

Перевернуть сценарий

Если Персонажам приходится слишком сложно, будет разумно использовать Дричта для совсем другой роли. Вместо того чтобы 'мстить' за своего учителя после его гибели для того чтобы вернуть плащ, Дричт может связаться с Персонажами заранее и помочь устроить засаду на Флита Твитчкилла и убить доставляющего ему проблемы ассассина. Это вполне соответствует вероломной натуре Скейвенов и вовсе не исключает того что Дричт нападет позже. В конце концов лучше свести концы с концами прежде чем это станет проблемой.

Слишком много хорошего

Если Персонажи справятся с Скаттлспитом, не поддавайтесь соблазну послать за ними еще одного ассассина. По крайней мере пока что. Того что за одним скрытым ассассином следовал другой вполне достаточно и, если вы пошлете вдогонку еще одного ученика, это уже будет перебор для Игроков. И что гораздо хуже вы рискуете отвлечь их от основной линии повествования.

Поражение Ассассина Клана Эшин и его ученика Гаттер Раннера будет сигналом жителям Подземной Империи что кто-то из жителей поверхности сумел противостоять обычной тактике Клана Эшин. И хотя сами ассассины никогда в этом не признаются, чем выше будет цена контракта на головы Персонажей, тем меньше будет находиться желающих за него взяться. Все же есть цели и попроще.



ГЛАВА 7

СКЕЙВЕНСКИЕ ЗАГОВОРЫ



'Крысы! Сказки о крысолюдах, живущих под городом! Ты с ума сошел? Никогда не говори о них или очутишься где-нибудь в клетке или того похуже. Идем отсюда пока кто-нибудь не услышал.'

В самых удаленных деревнях Империи, в шумных городах Рейкланда и длинных темных коридорах власти, шныряют шпионы, наблюдающие за всеми действиями Людей и всегда готовые нанести удар. Их ассасины шантажируют и устраняют чиновников власти по всей Империи. Большинство случаев проходят незаметно. Целые деревни пустеют за одну ночь. Армии империи сражались с ними в открытом бою. И тем не менее большинство в Империи не верит в существование Скейвенов. Кто-то может спросить, как такую серьезную угрозу могут так долго не замечать и более того позволять ей продолжать существовать, развиваться и процветать? Те, кто говорил об этом либо умирают, либо держат свои знания о существовании Скейвенов при себе, встретившись с публичным осуждением и уничтожением единомышленников. Отрицание и страх – летальные эмоции, позволяющие Скейвенам чувствовать себя в безопасности.

Пожизненный обмен

Сообщество Скейвенов подобно иллюстрации термина беспощадность. У Скейвенов не существует понятий чести, этики или дружбы. Не существует союзов, а есть только стратегически отложенное предательство. Каждый Варлорд всегда находится в шаге от того чтобы подчиненный не воткнул ему нож в спину чтобы занять его место. И каждый из нижестоящих знает, что, если он это не сделает, это сделает *кто-то* из его товарищей. Все поглощены непрекращающейся борьбой за силу и влияние.

После того как они чуть не уничтожили друг друга в гражданской войне, Рогатая Крыса дала своим детям Черную Колону с Заповедями – 169 законов сообщества Скейвенов. Эти законы настолько запутаны и неоднозначны что сводятся к одному главному закону – *Не дай себя поймать!* Все остальное лишь предлог. Выжившие Скейвенги становятся экспертами в тайных убийствах, перекладывании вины, сокрытии и уничтожении улики, и обвинении во всем своих соперников. Этот опыт помогает им сохранять в секрете свои планы от тех, кто живет на поверхности.



Те, кто слишком много знают

Иногда ученые натываются на старые записи о деятельности Скейвенов или городская стража может заметить необычный характер ограбления и необъяснимую смерть, после чего начинается расследование оставленных Скейвенами следов. По стечению обстоятельств операция пошла не как задумано и Скейвенам пришлось оставить свою цель в живых или они в спешке оставили тело. В любом случае Скейвены пристально наблюдают за всеми, кто слишком близко подобрался к правде.

Убийство – это обычно самый практичный и эффективный способ решения проблемы. У крестьянина или бюргера редко бывает какая-либо охрана поэтому ничего не стоит пробраться к ним в дом и убить во сне. Знать или прочие влиятельные люди охраняются лучше (и обычно страдают паранойей по поводу желающих их убить соперников) могут подвергнуться визиту ассасинов Клана Эшин, легко способных проникнуть практически в любую крепость.

Скейвены хитры и коварны и поэтому большую часть времени заставляют убивать за себя кого-то другого. Например, представители власти могут получить анонимную записку, в которой приводятся неопровержимые доказательства что тот, кто распространял знания о Скейвенах является еретиком или иным гнусным преступником, после чего его быстро приговаривают к смерти. Их записи о Скейвенах либо сжигают как бредни еретика, либо их вскоре похищают из библиотек и хранилищ вещественных доказательств, так что люди быстро обо всем забывают. Единственное что остается это память о дискредитированном или слабоумном умершем. (См. подробности в Главе 9. Секреты **Рогатой Крысы** на стр. 62).

Иногда устранение цели создает больше проблем чем решает. Убийство наиболее могущественных представителей знати или хорошо известных, признанных и знаменитых личностей, которые знают слишком много может породить множество расследований, каждое из которых может докопаться до правды. В таком случае Скейвены все равно могут попытаться воспользоваться ситуацией в свою пользу. Цель могут принудить замолчать или Скейвены могут использовать близких или любимых чтобы склонить к сотрудничеству. Угрозы ужасающе убедительны. Скейвены рассматривают остальные расы в качестве рабов, объектов для экспериментов или еды и их угрозы вполне соответствуют их отношению к ‘низшим’ расам.

Шантаж также крайне эффективен. У многих чиновников есть грязные секретки, которые могут разрушить их карьеру, а Скейвены – эксперты в вынюхивании и извлечении выгоды из подобных скандалов и похотливых секретов. Для того чтобы заткнуть свидетеля используется все от мелкой коррупции до связи с Демонами. Цель даже может быть подвергнута мутации с помощью Варпстоуна, после чего с ней расправится разъяренная толпа. Впрочем, Скейвены могут согласить вылечить уродство своей цели, если она согласится сотрудничать...

ПЛОХО ОХРАНЯЕМЫЙ СЕКРЕТ

В Старом Свете есть такие места, где не могут позволить себе роскоши считать, что Скейвены не существуют. В частности, Тилия многократно подвергалась открытым нападениям крысолюдей. В результате города государства не экономят на своей защите. Знаменитое наемное подразделение Крысоловы где много ветеранов в больше со Скейвенами охраняет город Мираглиано и лично финансируется принцем. Отказ Империи признавать существование Скейвенов приводит южные нации в замешательство. Соображения на этот счет в тавернах варьируются от мрачных до абсурдных:

‘Имперцы делают вид что крысолюдов не существует потому что они с ними в союзе! Посмотрите какие они волосатые. Они сами наполовину Скейвены!’

‘Империи недостает манер и настоящей цивилизованности. Неудивительно что крысолюды так легко манипулируют их знаниями.’

‘Скейвенская магия, ми амиго. Они наложили мощное заклинание непризнания на всю Империю чтобы скрыть свое существование! По той же причине их люди так редко моются и у них такое отвратительное вино.’

‘Они знают, но не рассказывают людям. Почему? Посмотрите на них, они и так постоянно в состоянии паники. Если они расскажут о том, что прямо у них под ногами такая угроза, у них все общество развалится! В конце концов посмотрите к чему это у нас привело.’

Со своей стороны, Скейвены и их агенты также работают над тем чтобы ссорить между собой нации и поэтому к таким историям относятся с большим скептицизмом. А если не могут что-то дискредитировать, приукрашивают до такой степени что получается какая-то детская сказка.

‘Капитан, я не называл ваших людей лжецами. В камере заключенного на самом деле обнаружен неизвестно куда ведущий туннель. Но посмотрите на следы на камне здесь. Они указывают наверх. Ваш подозреваемый в убийстве не выкопал себе путь наружу. Кто-то или что-то выкопало проход к нему.’

— Инспектор Фраухт, позже найденный мертвым в доках Альтдорфа с 13 колотыми ранами в спине.

Те, кто служат: Культ Желтого Клыка

‘Конец мира на расстоянии вытянутой руки!’ - обычная поговорка в Империи. Губительные силы как никогда крепки, орды Зеленокожих разоряют земли, а старые социальные порядки Империи расшатывают растущий средний класс, беспомощная знать и дестабилизирующие порядки культа. Последние представляют из себя большую опасность, чьи члены зачастую не понимают, что служат темным силам. Самые гнусные из культов все осознают и делают все возможное чтобы приблизить конец. Культ Желтого Клыка – один из самых секретных и презренных. Культ имеет отделения по всему Старому Свету и выполняет указания Скейвенов с отвратительной жестокостью, подпитываемой запугиванием и манипуляциями.

‘Я терпеть не могу эльфов и никогда этого не скрывала. Я плюну на череп эльфа, как только его увижу. Но то что я увидела в загонх для рабов у Раки, когда мы разорили их гнездо... это... это зло... Именем Валаи, такой судьбы никакому врагу не пожелаешь и я больше не хочу об этом говорить.’

— Фенна Громхельд, Ренджер Карака о сотрудничестве с Эльфийскими охотниками на Скейвенов

Члены Желтого Клыка активно помогают в реализации планов Скейвенов теми же хитрыми и тайными методами, но не настолько безжалостно и самоотверженно. Они считают победу Скейвенов неотвратимой и надеются, что, когда крысолюды наконец одержат верх в Империи, им позволят править на ее руинах. Лучше выжить и принять судьбу, которую обещают Скейвены чем что-либо еще.

Скейвены поручают культу множество серьезных задач. В том числе уничтожение улик, сокрытие краж и убийств, а также поиск козлов отпущения для того что скрыть не удалось. Желтый Клык вгрызается в самую основу человеческой цивилизации, занимаясь публичной пропагандой, искусно сформулированной как ‘приемлемые’ предрассудки – ‘Все эти сказочки насчет говорящих крыс – это просто отвлечение от РЕАЛЬНОГО врага Империи: этих чертовых Бретонцев!’. Симулируя заговоры Скейвенов, культ тщательно скрывает свое вмешательство, действуя под прикрытием лжи, возмутительных слухов и невежества прокси исполнителей чтобы запутывать свои хитрые уловки. Таким образом у Скейвенов появился отличный новый уровень прикрытия. Они считают культ полезным инструментом, если вообще обращают на него внимание.

Все эти тактики направлены на то что даже если сведения о деятельности Скейвенов и достигнут поверхности, доказательства далеко не распространятся. Члены Желтого Клыка и шантажируемые чиновники подделают и дискредитируют все что может взволновать общество. Все, кто настаивает вскоре будут найдены мертвыми, а их репутация будет уничтожена. Их друзья откажутся им помогать, а потом их постигнет ‘нечастный случай’. Пропавших родственников можно считать погибшими даже если они попали в жестокие лапы Скейвенов и больше никогда не увидят солнечный свет. Больше информации о Желтых Клыках можно найти в следующей Главе.



ГЛАВА 8 ЖЕЛТЫЕ КЛЫКИ



Многие люди не верят в светлое будущее. Они считают, что Империя падет и всему Старому Свету придет конец. Они считают, что все что построили или создали люди, разрушится и погибнет: правители не думают о своих подданных, а родственники предадут друг друга за монету или кружку дешевого пива.

Некоторые держат свое уныние в себе и делают все чтобы пережить следующий день. Другие же уверены в наступлении нового порядка и решили связать с ним свою судьбу. Они хотят оказаться на вершине развилки, когда Империя в конце концов обрушится. Таковы люди из Культа Желтого Клыка, и они верят, что спасение для них возможно только в поклонении Скейвенам и в обещании места для себя в грядущем новом порядке.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КЛЫКА

Неизвестно, когда точно были основаны Желтые Клыки. Вполне возможно, что созданию культа поклонения Скейвенов в Империи и за ее пределами помог кто-то Скейвенов. Возможно его создание с самого начала было Скейвенским планом и люди постепенно вводились в изначально созданную нелюдьми организацию. В любом случае идея использовать людей для Скейвенов видится вполне логичной. Они считают себя превосходящими все остальные виды и манипуляция горсткой людей в своих целях видится им тривиальной задумкой. Со временем практика шантажа и запугивания отдельных людей шпионов уступила место чему-то более похожему на прямое внедрение. Самое выдающееся качество этого культа заключается в том, что он самоподдерживающийся. Время от времени Скейвены вмешиваются и направляют его в нужную сторону, но в остальное время Желтые Клыки растут и управляются сами по себе.



Култ пустил свои корни по всему Старому Свету, где люди живут над живущими внизу Скейвенами. В большинстве случаев култу удается поддерживать свою секретность. Даже в Тилии, где о существовании Скейвенов более-менее известно, мало кто мог предположить, что их последователи люди, это не просто случайные заблудшие души, а горячо преданная секта поклонников.

Сейчас култ в предвкушении дней, когда их скрытные хозяева восстанут, сбросят коррумпированную Империю и подарят своим преданным слугам возможность первыми начать собирать трофеи. С большой уверенностью можно сказать что этого не произойдет и большинство Скейвенов вообще не будет иметь дел с людьми, так как для подавляющего их большинства нет никакой разницы между одним и другим человеком. Поэтому, когда настанет день Детей Рогатой Крысы чтобы занять свое законное место на вершине разрушенного мира сожрут всех без разбора.

Организация

Желтый Клык – это секретная и нелегальная организация, предпочитающая действовать из-за кулис. Ее члены – это умелые манипуляторы, умеющие скрывать свои собственные цели. Поэтому даже если их план проваливается, мало кто понимает, кто за ним стоит. Даже когда правительство начинает аресты, ложные следы и двойная завеса культа делают его руководителей нераскрытыми.

Ячейки культа не следуют какому-то установленному порядку. Да и вообще Желтый Клык не слишком придирчив к своим членам за исключением того, что тот, кто слишком много болтает вскоре замолкает навсегда. Поэтому здесь может найти для себя место каждый кто достаточно разочарован и верит в приближающийся крах Империи. Организация культа очень зыбкая, потому что отдельные лидеры возвышаются и низвергаются благодаря заговорам, манипуляциям, насилию и альянсам с любым встречным Скейвеном. Таким образом култ представляет из себя отражение общества Скейвенов, хотя сами крысолюды склонны рассматривать людей не более чем болванов, которых можно использовать и выбросить, а не союзников. Тем более что для Скейвенов концепция союза это нечто туманное и непостоянное.

В настоящее время култ переживает раскол. Традиционалистское крыло культа придерживается мрачной концепции о том, что мир на поверхности обречен вместе со всеми жителями поверхности и лучшее на что можно надеяться – это выживание под покровительством хозяев Скейвенов. Еще одна сравнительно недавно появившаяся фракция быстро растет вокруг своей базы В Карробурге. В ней считают, что култу предстоит свергнуть Скейвенов и самим править миром, когда Империя неизбежно падет. В конце концов разве Мандред не доказал превосходство людей и разве предательство не благодетель в глазах Рогатой Крысы? А пока новый порядок еще не установлен и время захватить власть над крысолюдами не пришло, они практикуют полное подчинение и строят свои коварные планы, как и положено правильным Скейвенам. В последние годы эту фракцию возглавляет Мила Рааст (см. стр. 63).

Символ

Символ культа выглядит как стилизованный Скейвенский треугольник с одной из нижних точек боле длинной чем другая, окрашенный в грязно желтый. Култ предпочитает загнутые кинжалы в виде клыка и использует их в своих ритуалах и убийствах. Особенно преданные члены культа делают себе татуировки под мышкой в виде маленького желтого клыка. Некоторые заходят еще дальше. Выбивают себе резцы, красят в желтый цвет и носят на шее на веревочке. Выбитые зубы в Старом Свете не вызывают лишних вопросов, так как мало кто из взрослых может похвастаться полным комплектом зубов.

Самые преданные заходят еще дальше и всячески изменяют свое тело чтобы больше походить на крысолюдов. Кончики зубов подпиливаются, а уши подшиваются чтобы больше походить на крысиные. Кто-то перенимает манеру речи Скейвенов и их поведение, повторяя слова и копируя нервные дерганные движения. Сами Скейвены находят это довольно забавным. Ведь это еще одно доказательство что они – высший вид, иначе с чего бы кто-то стал им подражать? Для любого члена Желтого Клыка это само собой разумеется: они хотят походить на существ, которым поклоняются. Для остальных, в особенности для тех, кто знает о Рогатой Крысе и поклоняется ей напрямую это не подражание самим Скейвенам, а дань уважения их избранному богу. Некоторые из самых пылких экстремистов Желтого Клыка даже пытаются носить рога. И если обычный Скейвен не будет обращать на это много внимания или посчитает забавным, Серые Провидцы могут посчитать это тяжким оскорблением. К их счастью мало кто из Серых Провидцев имеет дело с культом, иначе такое кощунство быстро закончилось бы взрывом Варп Молнии.

Методы

Култ Желтого Клыка может действовать крайне эффективно. Он использует прямое воздействие для нападков и подрыва существующего порядка. Особенно они любят публичные сеющие панику среди населения акты саботажа. Для примера можно вспомнить отравление колодцев в Нордторе в 2420 году, что привело к вспышке Галопирующей рыси (Galloping Trots) (WFRP, стр. 187), на многие месяцы поразившей всю округу. Если они не могут найти подходящего исполнителя для выполнения убийства, култ посылает кого-то из своих чтобы тот выполнил задание, но тщательно удаляют все татуировки культа и другие опознавательные знаки с тела убийцы. При выполнении таких самоубийственных заданий ничто не должно указывать на Желтых Клыков.

Обычно Желтым Клыкам поручают убирать следы вторжения Скейвенов или прибегать к атаке если такая атака закончилась неудачей. Помимо глобальной задачи подготовки городов людей к падению, Подземная Империя всегда ищет то что может дать ей преимущества. Они пристально наблюдают за инженерными работами людей. Например, чертежи и планы часто копируются или перерисовываются культистами Желтых Клыков из среды студенчества в Инженерных колледжах. Наблюдая за человеческими культурами, такими как Китай и Арабия, Скейвены много чему научились и весьма преуспели в применении этих знаний.

Когда возникает необходимость в прямом вмешательстве, например, убийство кого-либо в Империи, кто слишком много узнал о Скейвенах, Желтым Клыкам иногда приходится подготавливать почву или собирать информацию для более опытного Скейвена ассассина. Как например происходит в **Рогатой Крысе**, для убийства Юниса Хаше. Желтые Клыки превосходно справляются с этой ролью, поскольку их понимание человеческой культуры позволяет им лучше подбирать экипировку и предсказывать действия цели в духе посещения игры в Мидденбол на следующей неделе или спектакля в эти выходные (спорт и театр – это две концепции, слабо доступные Скейвенам).

Желтые Клыки всегда ищут новые возможности для усиления своих позиций. Зачастую это заключается в просьбе о большей власти и автономности от своих тайных хозяев. Скейвены считают, что это вполне объяснимое, хотя и нежелательное поведение, хотя они не слишком доверяют людям, в том числе и своим самым преданным последователям и редко поручают им самые ответственные задания. Тем не менее время от времени Желтые Клыки получают задания, которые лучше подошли бы Скейвенам, такие как рейды и убийства. В таких случаях внизу в канализации уже находится наготове команда Скейвенов на случай если люди все провалят и им придется все исправлять. Если же у людей все получится, Скейвены припишут успех своему умению надирать за неуклюжими культистами.

КУЛЬТИСТЫ ЖЕЛТОГО КЛЫКА

GM-у стоит прописать наиболее важных NPC из Желтых Клыков вручную, чтобы они вписывались в бекграунд и подходили для конкретного приключения. Менее важных NPC из культа или культистов которые понадобятся срочно можно создавать на основе следующих указаний.

Знак Скейвенов

Навык Секретные Знаки (Скейвены) (Secret Signs (Skaven)) является уникальным для Желтого Клыка, хотя его могут изучить и те, кто занимается изучением Скейвенов. Он позволяет культистам оставлять знаки, которые будут понятны их товарищам (наподобие *'Этот человек друг тайного хозяина'* или *'Этот туннель использует хозяин и он не всегда дружелюбен – остерегайтесь'*).

Сами Скейвены никогда не получают этот навык, потому что все эти знаки – всего лишь испорченный Квикиш, который понимают все грамотные Скейвены.

ЖЕЛТЫЕ КЛЫКИ И МУТАЦИИ

Желтые Клыки подвержены мутациям, но мутантов в их рядах меньше чем в культах поклонения Губительным силам и Пурпурной Руке. И несмотря на то что у культа существует множество ритуалов, многие из которых весьма омерзительны, по большей мере они не призывают губительные силы хаоса. Их тайные хозяева торгуют с ними Варпстоуном, но редко доверяют Желтым Клыкам иметь дело с большим количеством этого вещества.

Культисты зачастую радикально меняют свою внешность, подпиливая зубы и предпринимая другие усилия чтобы больше походить на крыс. Это весьма популярно среди высших членов культа. А те, кому приходится жить в обычном обществе наоборот этого избегают.

Довольно редко встречаются настоящие мутанты с напоминающими крыс чертами наподобие хвоста или клочков меха. Обычно они занимают высокие позиции в культе и чаще всего среди тех, кто поклоняется Рогатой Крысе напрямую. Являются такие особенности даром Рогатой Крысы или нет до сих пор остается предметом дискуссии.





МЛАДШИЕ КУЛЬТИСТЫ

Младшие культисты составляют основную массу Желтых Клыков и многие из них видели Скейвенов не больше одного-двух раз, обычно, когда их посвящали в культ. Обычно это Бюргеры (Burghers), Крестьяне (Peasants) или Плуты (Rogues). Мало кто из высших членов общества подпадает под влияние Желтого Клыка за исключением тех, кто живет около и в самом Карробурге.

Если GM-у понадобится более точное описание младшего культиста, можно взять профиль Культиста (см. WFRP, стр. 333) и добавить его повседневную карьеру. В большинстве случаев это будет класс Бюргер (Burgher), Крестьянин (Peasants) или Плут (Rogue) с Талантом Тайная личность (Secret Identity).

Ян Гутервас

В прошлом пламенный Сигмарит из городской Стражи Мидденхайма, Ян часто ощущал латентную неприязнь к его вере среди местных жителей. В его родном городе наиболее почитаемым был Ульрик, но Ян знал, что в остальных местах больше почитают Сигмара. По его представлениям эти места должны были быть наполнены последователями Сигмара и монументами в честь божественного покровителя Империи. Однако путешествие в Альтдорф, где его обокрал бандит из Крюков, сильно пошатнуло представление Яна. Город казался каким угодно, но только не набожным и даже те, кто поддерживал веру в Сигмара мало что были готовы сделать для своих собратьев из Мидденхайма. Ян вернулся

домой с пошатнувшейся верой и запил. Желтые Клыки наткнулись на него в *Утонувшей Крысе*. Точнее сказать он валялся в залитой мочой канаве за таверной, пропивая деньги и беседуя с крысами. Взгляд Клыков на балансирующую на грани апокалипсиса Империю пришелся Яну по вкусу. С рвением новообращенного, он вернулся в Городскую Стражу и с тех пор стал осведомителем для Желтых Клыков.

JAN GUTERWASS – YELLOW FANG JUNIOR CULTIST

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	32	—	34	32	35	35	—	15	15	—	10

Traits: Armour 2, Ranged (Heavy Crossbow) +9, Weapon (Sword) +7

Skills: Athletics 60, Dodge 50, Melee (Basic) 47, Ranged (Crossbow) 61, Lore (Skaven) 34, Secret Signs (Skaven) 35

Talents: Doomed! (*Find Thy Path and Stray Not*), Flee!

Trappings: Middenheim City Watch Uniform, Hand Weapon (Sword), Mail Armour, Heavy Crossbow and 12 bolts, 1d10 Silver Shillings

СТАРШИЕ КУЛЬТИСТЫ

Старшие культисты - это обычно Бюргеры(Burghers), Крестьяне(Peasants) или Плуты(Rogues) серебряного уровня. Вместо того чтобы начинать с профиля культиста, вы можете создать обычного NPC и затем добавить ему Навык Лор (Скейвены) Lore (Skaven) и Секретные знаки (Скейвены) Secret Signs (Skaven) соответствующего уровня вместе с Талантом *Тайная личность (Secret Identity)* и по вашему желанию *Порча (Малая) Corruption (Minor)*.

Вы можете выбрать что изучал или выкрал у своих хозяев Скейвенов старший культист. Конкретные Навыки, таланты и прочие знания будут зависеть от Клана и обычно не выходят за рамки того что могут знать низшие члены Клана.

Мила Рааст

Мила Рааст необычна уже благодаря тому, что родилась у Желтых Клыков. Ее родители были видными членами ветви в Карробурге и были глубоко вовлечены в различные интриги и схемы. Мила была одаренным и очаровательным ребенком, а к культу относилась с энтузиазмом, граничащим с одержимостью. Как представитель низшей знати Карробурга, Мила часто использовала любые возможности и уловки чтобы возвысить членов культа до значимых должностей в городе, а затем и во всем Мидденленде. Ее родители вскоре погибли, став жертвами разборок внутри культа и Мила отомстила за них с максимальной изощренностью. К тому времени Желтые Клыки были для него всем и совершение кровавого предательства было для нее всего лишь актом служения Рогатой Крысе.

Мила направила все свое влияние и значительную часть состояния на достижение целей культа и укрепления его позиций в Карробурге и, хотя ее положение в обществе и состояние пошли на убыль, в культе ее влияние наоборот возросло. Она отправилась в Мидденхайм чтобы проинспектировать тамошний культ, в надежде распространит опыт из Карробурга на весь Фаусшлаг. Отделение в Мидденхайме не было радо ее вмешательству. На самом деле Раину Мусу (**The Horned Rat Рогатая Крыса**, стр. 19) благородная вообще не понравилась. То, что Мила была Желтым Клыком во втором поколении и обладала состоянием, раздражало Раина еще сильнее.

В привычной для Скейвенов манере Мила желала разобраться сколько Желтых Клыков в Мидденхайме смогут воспользоваться ее опытом. Для этого она может поделиться с Персонажами информацией об активностях культа в надежде что их вмешательство оправдает необходимость новой сильной руки, разумеется ее собственной. Само собой, она собирается убить персонажей, как только они сыграют свою роль, но до тех пор Мила собиралась использовать все свое очарование, которое так хорошо помогало ей в жизни до сих пор.



MILA RAAST— YELLOW FANG SENIOR CULTIST

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	W
6	32	—	34	32	35	35	—	15	15	—	10

Traits: Weapon (Dagger) +5

Skills: Bribery 65, Consume Alcohol 41, Gamble 65, Intimidate 48, Lore (Heraldry 65, Skaven 75), Melee (Basic 37, Fencing 37), Play (Pipes) 48, Secret Signs (Skaven) 65

Talents: Attractive 2, Etiquette (Nobles, Yellow Fang), Luck 3, Noble Blood, Read/Write

Trappings: Coach and Team of Horses, Gem Encrusted Dagger (6 GC), Letters of Introduction to Petra Liebkosen and Kirsten Jung, A Dwindling Fortune (approximate 200 GC in property and holdings excluding those listed here)

Маги культа

Маги Культа встречаются в Желтом Клыке довольно редко так как Скейвены ревностно охраняют свои знания о магии. Тем не менее люди с магическими способностями - слишком ценный актив и культ всегда рад завербовать в свои ряды способных к колдовству людей. Особенно ценны члены культа, получившие официальную подготовку в качестве Магов, но пока таких не встречалось. По крайней мере в Мидденхайме.

Любой заклинатель Желтых Клыков имеет доступ к нескольким Простейшим (Petty) заклинаниям и максимум одному-двум Тайным (Arcane) заклинаниям. Скейвены никогда не заучивают заклинания из Скейвенского Лора Чумы, Стелса и Распада. И хотя они часто используют гримуары, чаще всего они записывают их на коже живых рабов, так что их сложно поместить в библиотеку или расшифровать. Самые коварные и заинтересованные культисты конечно могут похитить некоторые магические

ЭКИПИРОВКА СКЕЙВЕНОВ

По сравнению с другими расами Скейвены характерны широким набором необычного оружия и экипировки, описанным в Главе 3.

Возможно вам захочется вооружить культистов Желтого Клыка ужасающим использующим Варпстоун оружием, но Скейвены предпочитают держать такие ценности подальше даже от собственных Клановых Крыс, не то что от низших людей. Они точно не будут обучать не Скейвенов необходимому Лору и навыкам обращения с таким оружием.

Тем не менее Желтые Клыки быстро перенимают Скейвенские черты обмана и предательства, маскируя их за подбострастием. Иногда культистам удается выкрасть тот или иной образец и вытащить его на поверхность. Все это сопровождается грандиозными отвлекающими маневрами и разрушениями во имя Рогатой Крысы. Их жалкие попытки управляться с такими штуками без необходимой подготовки могут закончиться большими разрушениями, но культистов это обычно не останавливает. Чаще всего это заканчивается катастрофическими поломками и гибелью самих культистов. При этом те, кто умирает на самом деле счастливы, потому что Скейвены беспощадны к таким ворам и совсем не рады дополнительным усилиям, которые требуются чтобы покрывать подобные катастрофы чтобы жители поверхности не узнали крысолюдах и их технологиях!

знания, но такое случается достаточно редко, и Серые Провидцы безжалостно охотятся на таких людей.

Маги Желтых Клыков часто сотворяют свои заклинания для подражания Скейвенам. Они используют *Звериную Форму Beast Form* чтобы становится Гигантской или Бубонной Крысой, опираются на крысиные черты, когда сотворяют *Страшный Fearsome* или *Создание мелкого зверя Produce Small Animal* для призыва крыс.

Большинство использующих магию членов Желтого Клыка - это Ведьмаки (Witches), Мистики (Mystics) или свернувшие с пути Ведьмаки отступники (Hedge-Witches). Самые редкие могут идти по пути карьеры Мага (Wizard). Подобные личности имеют необычно хороший доступ к Варпстоуну несмотря на то с какой жадностью Скейвены его охраняют. Более подробно то как беспечный заклинатель может использовать Варпстоун описано на стр. 237 WFRP.

БОГ СКЕЙВЕНОВ РОГАТАЯ КРЫСА

Среди людей из Желтого Клыка знания о Скейвенах и их грозном божестве Рогатой Крысе крайне неоднородны. Большинство знает об этом боге крайне мало или просто считают его неким живым наставником или лидером всех Скейвенов. Впрочем, некоторые знают больше подробностей и поклоняются Рогатой Крысе напрямую, оказывая ее жестоким детям дань уважения, но не поклоняясь им. Сами Скейвены еще не осознали этого различия так как не слишком высоко оценивают даже тех людей, кто им служит.

В отличие от самих Скейвенов, культисты придерживаются собственной веры. Вместо того чтобы поклоняться Рогатой Крысе из чувства страха, как грозному родителю, некоторые культисты надеются на ее благосклонность. Активно работая на уничтожение цивилизации Старого Света и приближая неминуемое наступление нового мира, они надеются на награду в виде власти и положения или по крайней мере пережить ту резню, что ожидает жителей поверхности. Их концепция Рогатой Крысы более рациональна и более сострадательная чем жестокий бог Скейвенов: кроме ужасного наказания Рогатая Крыса может и наградить своих фаворитов.



ГЛАВА 9 ГИД ПО СЕРЕДИННЫМ ГОРАМ



Находящиеся на границе между Мидденлендом, Хохландом, Нордландом и Остландом Серединные Горы - это единственный горный кряж, полностью находящийся внутри границ Империи. Их сложная история и ограниченные запасы минералов сделали их слабо заселенными и наполненными монстрами и прочими опасностями.

ИСТОРИЯ

Серединные Горы имеют древнюю и сложную историю, начинающуюся задолго до того, как Империя назвала их своими. Еще до того, как Сигмар ходил по Старому Миру, Дворфы устраивали свои поселения среди их высоких безжалостных вершин.

Караз Гумзул Karaz Ghumzul

Самые ранние упоминания Серединных гор встречаются у Дворфов, которые поселились здесь во времена расселений Золотого Века. Они называли эти земли Караз Гумзул. Позже Дворфы Серединных Гор объявили о своей независимости от Караз Анкор во время Войны Бороды (War of the Beard) (-2000 -1600 IC). Причины такого решения не ясны. Некоторые ученые (в основном Эльфы и Люди) утверждают, что Дворфы Караз Гумзула ощущали дискомфорт из-за своего изолированного положения и близости Эльфийского присутствия в Лесу Ларелорн. Сами Дворфы придерживаются более глобальной концепции, чем спор между двумя далекими королями. Их шахтеры нашли врата Хаоса глубоко под горами и королевству пришлось направить все свои силы чтобы их запечатать.

В добавок к этой опасности, горы не могли обеспечить их нужным количеством минералов. Когда начались Времена Раздора (Time of Woes) (-1500 -108 IC) и на Караз Гумзул напали Зеленокожие и Скейвены, Дворфы оставили свои поселения и сбежали из Серединных Гор обратно в Караз Анкор. Они запечатали двери, похоронили под камнями своих сородичей и уничтожили ведущие туда дороги.

И по сей день Дворфы не рассказывают, что вынудило их народ покинуть Караз Гумзул, но, когда они оставляли гору там, где нынче находится Замок Ленкстер, жрец Дворфов произнес проклятие горам и всему что под ними. С тех пор многие старатели и приключенцы пытались найти затерянные Дворфийские шахты, но никто не добился успеха. Когда Караз Гумзул был оставлен, единственными Дворфами кто остался было Братство Гримнира. Эти Монахи-Слееры Дворфов стали хранителями Замка первого Слеера. в знак уважения к тем древним, кто поклялся охранять врата Хаоса внизу.

Людские поселения

Много веков спустя расселяющееся Человечество потерпело неудачу в постройке поселений в горах и стало считать их барьером, разделяющим земли, заселенные разными племенами. По иронии их опасные и монструозные обитатели обеспечивали сообществам Людей защиту друг от друга, так как налетчики не могли так просто перебраться через горы. В результате некоторые из поселений людей поблизости начали развиваться и процветать. Самыми известными стали Мидденхайм, Вульфенбург и Бергсбург. И хотя с гор время от времени спускались монстры. Местному населению обычно удавалось с ними справиться. Спустя века после рождения Империи, появились стратегически расположенные крепости Розвельд, Замок Ленкстер и Медная Крепость, защищающие поселения в низинах, что положило начало эпохе процветания провинций вокруг.

Вторжение Хаоса

Царивший мир закончился в 2302 IC, когда силы Хаоса одолели Кислев и хлынули в северные провинции Империи. Угроза хаоса была остановлена только 60 лет спустя, но отдельные поселения Бистменов и Воинов Хаоса до сих пор сохраняются в отдаленных уголках Империи несмотря на все попытки их искоренить. Медна Крепость - одно из таких мест. Она пала перед Хаосом еще в начале вторжения и так никогда и не была освобождена. Объединенные силы Мидденхайма, Мидденленда и Остланда соорудили вокруг кольцевые фортификации, получившие название Застава (Picket) (см. **Главу 10: Медная Крепость**). чтобы сдерживать защитников Медной Крепости и откуда можно устраивать экспедиции по захвату крепости.

Золотая лихорадка 2497

Несмотря на репутацию Серединных Гор как бесплодного места и то что за тысячи лет Дворфы не смогли найти там себе нужные минералы, в 2497 году здесь возникла недолгая золотая лихорадка.

В горы отправились тысячи жаждущих обогащения, большинство из которых были плохо экипированы и практически все не обладали необходимыми для выживания навыками. Сотни погибли от несчастных случаев, плохой погоды и нападений чудовищ. А те, кто выжил отправились домой еще более бедными чем раньше.

Позже было установлено, что корни золотого безумия вели к памфлетисту Оде Фортуне из Мидденхайма, который недавно вернулся из колонии горняков, и начал продавать поддельные карты за крону. Власти обнаружили его дом сожженным разъяренной толпой, но самого мистификатора так и не нашли. Говорят, что он уехал в Мариенбург через день после того как продал свой последний поддельный памфлет.

ЛАНДШАФТ

Запретные серые вершины Серединных Гор резко вырастают посреди окружающего их леса, образуя барьер, который можно пересечь только через несколько переходов. Это суровое и не прощающее ошибок место, населенное самыми разнообразными монстрами, включая по слухам даже небольшое сообщество упертых Зеленокожих, предков которых некогда практически истребили Дворфы из Караз Гумзул.

Несмотря на то что местность в Серединных Горах и сама по себе негостеприимна, в некоторых местах, в особенности в области вокруг Медной Крепости она еще более искорежена от долгого присутствия в этих местах Хаоса.

Эти земли не настолько искажены как те что далеко на Севере, но все равно смертоносны. Некоторые читают что сама эта земля сразу узнает, когда туда заходит кто-то новый. Незванный посетитель будет встречен причудливыми и суровыми погодными проявлениями, как например

преследующий путников ледяной град с градинами размером с голову, способными убить насмерть. Горные ручьи вырываются из своих устьев чтобы подобно змеям утащить к себе и убить проходящих мимо. Горные тропы усыпаны острыми как шипы камнями, раны от которых гноятся и даже могут подвергаться ужасным мутациям.

По большей части ландшафт Серединных Гор вполне естественный, хотя и суровый. Льды и снежные вершины, а также бритвенно-острые пики отделяют одну обрывистую долину от другой. Горные тропы между ними часто смывает из-за плохой погоды, из-за чего они превращаются в рыхлые горки с грязевыми скатами, откуда незадачливый путник легко может скатиться на острые камни вниз.

ЛОКАЦИИ

Несмотря на свою бесплодность, Серединные Горы не лишены поселений. Несколько особо упертых фермеров продолжают кое как выживать в предгорьях, но есть и еще несколько мест.

Медная Крепость (Brass Keep)

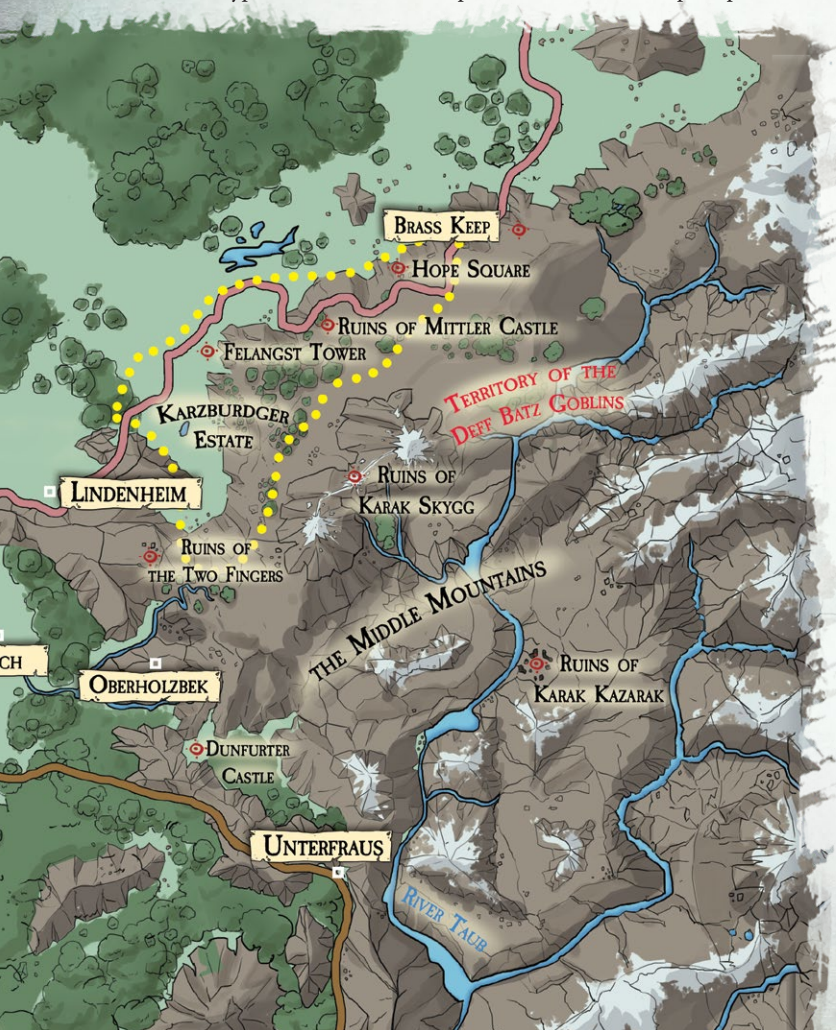
Изначально это была одна из трех Имперских крепостей, охранявших пространство вокруг Серединных Гор, пока не была захвачена силами Хаоса более двух веков назад и с тех пор так никогда и не была освобождена. В **Главе 5 Рогатой Крысы Horned Rat** вы сможете найти больше информации об этом месте.

Застава (The Picket)

Построенная по приказу Магнуса Благочестивого для обороны от Медной Крепости и ее обитателей, эти линия укреплений представляют собой охватывающую замок и его внутреннюю территорию кольцом стену, которую поддерживают форты, встроенные в стены и два больших склада в Мидденленде и Остланде. Действие **Главы 4 Рогатой Крысы** происходит на складе в Мидденленде.

Шахтерская и исправительная колония Мидденхайма (The Middenheim Mining Colony and Penitentiary)

Шахтерская и исправительная колония в Мидденхайме называется Площадь надежды (Hope Square) и находится в четырех днях пути от Мидденхайма, в настолько удаленном и опасном месте, что заключенные считают жизнь суровую подневольного шахтера большее безопасной чем попытка побега в горы. Вы можете найти более подробную информацию о шахтерской колонии на стр. 68.



ЗАМОК ЛЕНКСТЕР (CASTLE LENKSTER)

Замок Ленкстер - это еще одна из трех великих крепостей, лежащая у подножия Серединных Гор к югу от Вульфенбурга. Она продолжает служить своему старинному предназначению и защищает Остланд от исходящей с гор угрозы. Также это важная узловая точка для переходов в восточную часть гор и для войск с обозами,двигающимися в Остландский склад Заставы (Picket).

РОЕЗФЕЛЬЦ (ROEZFELS)

Роезфельц - это третья из великих древних крепостей. Говорят, что она была основана на месте древней твердыни Ютон, которая была здесь еще до времен Сигмара. Иногда ее называют «фортом, смотрящим в две стороны» и она охраняет стратегический Проход Дверь Смерти и дорогу в Бергсбург, а также защищает от опасностей, исходящих из большой необитаемой западной части Леса Теней.

КРЕПОСТЬ ПЕРВОГО СЛЕЕРА (THE KEEP OF THE FIRST SLAYER)

Крепость Первого Слеера находится у подножия Нордберга - самого высокого пика Серединных Гор. Это наполовину крепость и наполовину храм, являющийся домом для Братства Гримнир - элитного ордена Монахов-Слееров Дворфов. Когда Дворфы Караз Гумзула покинули горы, Слееры остались чтобы выполнить клятву основателей и защитить врата Хаоса, открывшиеся под горами во времена Великой Катастрофы почти восемь тысяч лет назад, когда Хаос впервые проник в мир.

Братство Гримнира мало интересуется внешним миром и не отличается гостеприимством к чужакам. Единственные кто регулярно посещает Слееров - это паломники, надеющиеся оказаться достойными вступления в Братство и ищущие отмищения за то, что попало в руки вырожденцев Хаоса.

Что еще осталось от Караз гумзула

Похороненные глубоко под обрушившимися скалами запечатанные рунами врата и ведущие к ним уничтоженные дороги, а также утраченные покои Караз Кумзула давно занимают ученых Людей и Дворфов. В записях Дворфов довольно однозначно указано, что все самое ценное было вывезено, когда владения были покинуты. Тем не менее они все еще представляют из себя большой интерес для историков и искателей сокровищ.

И это не удивительно потому что карты и записи о Караз Гумзуле и даже его Книги Обид были уничтожены, когда жрецы Дворфов прокляли свое старое место обитания, которое они покидали. Никто из тех, кто вернулся в Караз Анкор во Времена Раздора не упоминал название своей родины, не рассказывал о ее обитателях и не говорил

почему это место покинули. Для столь скрупулезно ведущей записи расы как Дворфы это была беспрецедентная попытка стереть из истории целую землю, которая до сих пор идет в разрез со всеми Дворфийскими ценностями и социальными нормами.

Никто из ныне живущих Дворфов не расскажет ничего о Караз Гумзул кроме того, что это место когда-то существовало, а потом его покинули. Те Дворфийские ученые, кто изучает историю этих земель, делают это скрытно, прикрываясь другими исследованиями, которые лишь случайно заставляют их обращаться к Серединным Горам.

После событий **Рогатой Крысы** поддерживать этот заговор молчания было уже невозможно. Были обнаружены потерянные покои Караз Скигг. И не только помогавшими в разгроме Скейвеном Дворфами, но и многими другими воинами. Какой-бы позор или травма не заставляли Дворфов пытаться скрыть существование целого королевства, время притворства закончилось и теперь всем придется столкнуться с нелицеприятной правдой.



ШАХТЕРСКАЯ И ИСПРАВИТЕЛЬНАЯ КОЛОНИЯ МИДДЕНХАЙМА

Шахтерская и исправительная колония Мидденхайма была основана во времена первой большой волны крестового похода Шаллии, когда Сестра Гильдегард в буквальном смысле отодрала за уши Графа Эриха фон Карзбурдгера и отчитала за бесполезный расход жизней во время устроенных им казней.

Первым порывом Графа было желание казнить саму старую женщину, но он немного остыл, когда Канцлер напомнил ему что славная сестра - близкий друг Императора Магнуса.

Не став оскорблять нового популярного Императора и заняв немного денег в банковских домах Мариенбурга, Граф Эрих предложил Гильдегард сделку: ей будет разрешено построить исправительный лагерь в железных шахтах принадлежащих Дому фон Карзбурдгер в Серединных Горах. Граф снабдит ее стражниками и заключенными, которых будут туда ссылат в замену смертной казни.

Взамен Гильдегард и Сестры слез жалости (Sisters of the Tears of Pity) одним махом перевоспитают преступников и сделают шахты прибыльными. И только сами последовательницы Шаллии видели в этом нечто большее чем просто компромисс. 'Пусть посидит годик в этой глуши', говорил Граф 'и тогда она сама заживо сожжет этих негодяев'. Однако на удивление сестры Шаллии вполне преуспели, чему не удивлялась только сама Сестра Гильдегард. Благодаря своим административным способностям и умению достучаться до самых заблудших душ, она не только убедила многих (включая многих

стражников) оставить дорогу грехов, но и сама шахта к концу второго года превратилась в прибыльное предприятие. Жители Мидденхайма были поражены тем как осужденные за тяжкие преступления возвращались и начинали заниматься честной работой, а Канцлер не мог поверить, что заброшенная шахта может приносить такую прибыль. В течение десяти лет эксперимент Сестры Гильдегард был примером для многих. Когда она умерла, благодарные заключенные вытесали ее статую, которая стоит в часовне на Площади Надежды до сих пор.

Фон Карзбурдгер не мог смириться с тем чтобы такой ценный источник металла и бесплатная рабочая сила управлялись кем-то другим. После смерти Сестры Гильдегард, сын Графа Эриха Вильгельм занялся прямым управлением. Подчинив себе Шахтерскую Гильдию Мидденхайма. Священнослужители Шаллии по-прежнему помогали заключенным в спасении их душ, однако главным стала бесплатная работа на нужды Города Белого Волка.

МЕСТНОСТЬ

Дорога к тюрьме начинается в дне пути к северу от Мидденхайма по Нордладской дороге, где усталый путник увидит мрачный перекресток. Северная дорога часто используется и ведет прямо к Лисице и Короне (Fox and Crown) - вольному постоялому двору, хорошо зарабатывающему на трафике между Мидденхаймом и Сальзенмундом. Всадники, едущие в Сальзенмунд, быстро проезжают перекресток и постоялый двор, а те, кто отправляются на юг наоборот обычно останавливаются там если наступает ночь, чтобы продолжить путь утром. Мало кто хочет оказаться неподалеку от перекрестка после наступления темноты, откуда восточная дорога ведет в страшную Шахтерская и исправительная колония Мидденхайма.



Начало дороги отмечают два гранитных пилона, на каждом из которых висит пара кандалов и видны печати Мидденхайма и его Шахтерской Гильдии. Отсюда караваны повозок увозят скованных по двое осужденных и через полдня пути через Лес Теней и вдоль предгорья Серединных Гор они наконец попадают в широкую долину между двух пиков. Эти высокие острые пики образуют некоторые укрытие, так как их вершины практически сходятся друг с другом в дальнем конце долины. Когда-то давно некий шутник назвал их «Графскими объятиями». Мрачные караваны и их сопровождение проходят через укрепленные ворота и следуют по дороге к дальнему концу долины, где промежуток между вершинами перекрыт замком и стенами. Повозки выгружаются на Площади Надежды между бараками и рабочими домами под немигающим взглядом истертой от непогоды статуи Сестры Гильдегард. Иногда они увозят несколько счастливых, отбывших свой срок, но чаще они возвращаются нагруженные только железными чушками.

Осужденных встречают наемники, работающие на Мастера Резидента Гильдии. На сегодняшний день это Дворф по имени Яррик. Сержант смены зачитывает заключенным местные правила, так чтобы они точно поняли какие суровые наказания ждут их за неповиновение и бунт. Его монолог сопровождают звуки ударов молотов кузнецов, заковыдающих в кандалы каждого из новоприбывших. Как только кузнецы закончат, охрана ведет заключенных в барки, где каждому назначается койка и ведро. На следующее утро, еще до зари, они получают порцию жидкой каши и отправляются в шахты на долгий рабочий день, проходя под выцветшим знаком с надписью: 'Благородного человека делает благородная работа'.

Работать в шахтах тяжело и тесно. Мало какие из туннелей достаточно высоки чтобы ходить в полный рост, а смены длятся по 14 часов. Инструменты затуплены и дрянные, потом что охрана боится давать заключенным что-то что можно использовать как оружие. Впрочем, особо опасаться им нечего, так как люди настолько вымотаны, что у них хватает сил только на работу, еду и сон. Один перерыв в 16 для благонадежных заключенных считается 'свободным временем' и они проводят его в молитве в часовне Шаллии.

Смертельный секрет

Основанное как надежда, исправительное сооружение превратилось ныне в мрачное место, где большая часть заключенных просто пытается выжить до конца своего срока или в случае осужденных пожизненно, сколько смогут. Некоторые у кого до сих пор сохранился несомненный дух пытаются сопротивляться. До сих пор надзирателям удавалось справляться со смутьянами, загружая их тяжелой работой до тех пор, пока не сломаются или не дадут охране повод себя убить. Мастер Резидент Яррик избрал способ получше. Больших и сильных заключенных, у которых достаточно ума и духа под стать силе, нелегально продают устроителям боев в ямах, путешествующим по дорогам Старого Света.

Каждый караван, прибывающий в шахтерскую сопровождается секретным контактом. Когда подельники Яррика сообщают ему о потенциальном кандидате, контакт передает сообщение посреднику в *Лисице и Короне*, который в свою очередь связывается с 'торговцем' в Сальзенмунде. Заключенного записывают умершим от несчастного случая в шахте или в драке.

Участвующие в сделке достаточно осторожны чтобы никто не обратил внимания на одинокую крытую повозку, движущуюся на восток с перекрестка и тем более никто не заподозрит связь между бойцом в ямах у которого нет языка где-то в Бретонии и недавно почившим рэкетиrom из Мидденхайма. А в это время золотые запасы Яррика обогревают ему карманы холодными северными ночами.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Несмотря на то что в Серединных Горах часто встречаются всякие монстры, маловероятны, но все же возможны встречи и с другими опасностями. Вот несколько примеров.

ОХОТНИКИ НА МОНСТРОВ

Когда какое-то место становится знаменитым или скорее печально славится своими монстрами, в такое место обязательно начинают стекаться охотники на монстров. Их можно условно поделить на три категории:

Молодые представители знати

Несмотря на то что Империя всегда балансирует на грани войны, она редко открыто вступает в какие-либо конфликты. Это значит, что у молодых представителей знати, которые хотят доказать стойкость характера есть всего два варианта. Первый - это вступить в какое-либо подразделение наемников и проявить себя под командованием одного из опытных, но мало воспитанных капитанов, который не будет обращать внимание на их благородное происхождение. Вторая возможность более привлекательна и заключается в том, чтобы собрать большой отряд лакеев и отправиться с ними в дикое место в поисках большого приза.

Экспедиция благородных обычно состоит из 1-4 представителей знати и 20-30 слуг, охотников, разведчиков и погонщиков, плюс один или два повара и, хотя бы, дюжина охранников. У них с собой будет дюжина или больше телег, нагруженных большими тентами, винтажным вином, прочей экипировкой и припасами. Ну и возможно несколькими головами монстров в качестве трофеев.

Ученые и Маги

Изучение монстров - это серьезная задача для Старого Света. В каждом уважающем себя университете имеется Департамент Бестиарий, посвященный изучению странных и необычных созданий, которых можно найти в зараженных Хаосом местах. Маги (причем не только из Янтарного ордена) также изучают подобных существ чтобы понять, как они появились, чем опасны и в некоторых случаях какие магические и алхимические ингредиенты можно изготовить из разных частей их тел.

Академическая экспедиция будет состоять из 1-4 ученых или магов, но в остальном довольно похожа на экспедицию знати.

Послушники и Кающиеся

В поисках монстров в горы сходятся последователи многих верований. Некоторые совершают покаяние, другие исполняют обет, данный в обмен на Благословение или Чудо. А кто-то просто ищет возможность чтобы проявить себя.

Например, последователи Ульрика проводят положенные им ритуальные охоты на волков, а самые свирепые и набожные из них могут попытаться одолеть и зверя покрупнее. Последователи Сигмара, особенно охотники на ведьм, флагеллянты и те, кто хотят ими стать, могут прийти сюда благодаря слухам о прячущихся в горах зверях Хаоса и хотят угодить своему покровителю, уничтожив их. Даже последователи мягкой Шалли иногда могут отправляться на охоту на монстров если они, например, терроризируют невинную деревню.

Покаяние не обязательно должно быть религиозным. Слееры Дворфов постоянно ищут самых опасных монстров в самой коварной местности, поэтому в Серединных Горах их ждет множество достопримечательностей. Далеко не последняя по привлекательности – это возможность попасть в Крепость Первого Слеера и возможность быть принятым в элитарное Братство Гримнира. Конечно чувство стыда присуще не только Дворфам. Представители других рас также могут забираться в горы в поисках опасностей в надежде заглядеть старый позор, когда их одолела трусость или паника.

Вне зависимости от своего прошлого или мотивации таких охотников можно встретить как по одиночке, так группами до дюжины. Время от времени экспедиции с достаточно харизматичным лидером могут разрастаться до масштабов небольших крестовых походов, к которым на каждой остановке присоединяются новые участники.

Беглецы

Шахтерская и исправительная колония Мидденхайма (см. выше) – это суровое место. И хотя горы во много раз опаснее, всегда находятся те, кто ценит свободу выше всего и скорее готовы принять риск умереть, чем сдаться. Некоторые могут просто хотеть сбежать, а другими могут руководить более сложные мотивы: месть тем, кто помог его засадить, желание доказать свою невиновность или даже желание добраться до спрятанного клада раньше, чем остальная своя банда.

Беглецы редко задерживаются в горах надолго, но иногда собираются в группы от 1 до 6. Они выглядят оборванными и изможденными от скудной тюремной диеты и тяжелой работы вдаль от света. В отличие от остальных путешественников, которых можно встретить в горах у них при себе мало экипировки если вообще есть и только украденное или импровизированное оружие.

Большинство беглецов стараются чтобы их не заметили, прячутся и переживают пока незнакомцы уйдут. Также они могут попытаться скрыться под покровом пересеченной местности. И наконец горстка самых отважных и отчаянных могут попытаться последовать за

путешественниками в надежде проникнуть в лагерь темной ночью и разжиться припасами и экипировкой.

За беглецов действует постоянная награда, которую можно получить у Дорожных Стражей по всему Мидденленду. Она варьируется в зависимости от тяжести преступления заключенного и честности Дорожного Стража и обычно составляет сумму от 5 CG до 50 GC.

Старатели

Несмотря на то что Серединные Горы хорошо известны скудностью своих залежей минералов, всегда найдется кто-то, кто попытается отправиться в горы в надежде найти неизвестную жилу золота или серебра, или кучку драгоценных камней, завалившихся в глухом уголке. Многие из подобных людей просто упертые мечтатели. Другие обладают безумными теориями или 'безошибочными методами' поиска того что ускользнуло от внимания всех остальных. Есть и такие кого ведет видение или пророческий божественный знак. Есть и такие кому просто продали поддельную карту как это произошло во время Золотой Лихорадки 2479 года (см. выше).

Старатели обычно путешествуют группами от 1 до 6. Те, кто знает Серединные Горы лучше путешествуют большими группами. Каждый из старателей передвигается на крепком горном пони и ведет за собой на веревочке 3-4 ослов или мулов, нагруженных палатками, кирками, припасами и другой экипировкой.

Отшельники

Среди религиозного братства всегда находятся те, кто решает повернуться спиной к обществу и созерцать свою версию бесконечности в уединенном месте вдаль от отвлечений плоти. Некоторые идут еще дальше и находят себе самые отдаленные и негостеприимные места для обитания, подвергая наказаниям плоть и очищая дугу, концентрируясь на мыслях о священном.

Для многих жителей Мидденленда и Остланда, Серединные Горы остаются самым удаленным и некомфортным местом куда можно добраться и поэтому время от времени там можно наткнуться на каменные хижины таких отшельников, построенные ими вдоль дорого святилища и иногда самих отшельников. Иногда можно найти целые здания, неоскверненные святилища и даже живых отшельников.

Несмотря на то что большинство отшельников предпочитают одиночество, некоторые собираются в небольшие сообщества до дюжины человек. Когда созерцаешь грехи и безумие мира, приятно иметь кого-то рядом с кем можно поделиться суждениями и порицанием. Некоторые отшельники игнорируют проходящих мимо путников или даже пытаются прогнать их благочестивыми ругательствами. Другие могут быть более дружелюбными, особенно к собратьям по религии, которые могут это доказать или достаточно убедительно симитировать. В крайнем случае они могут помолиться о Благословении или Чуде, или оказать первую помощь, так как некоторые из отшельников изучают местные травы и их применение.

Самый редкий тип отшельника – это кто-то с чистым сердцем и непоколебимым благочестием, одного присутствия которого достаточно чтобы освятить участок земли вокруг его кельи или святилища. В радиусе 30 ярдов от него или немного ближе ландшафт чудесным образом преобразается. Голые скалы покрываются сочной травой. Серо-стальное небо становится безоблачно синим. На месте кривых и чахлах деревьев появляются обильные фруктовые рощи возле кристально чистых ручьев. Монстры (и Персонажи, получившие слишком много очков Греха Sin) физически не могут войти в такое место иначе будут страдать от боли и получать Ранения Wounds как будто получили одно состояние *Gorun Ablaze* пока не уйдут. Отдых здесь проходит с удвоенной скоростью исцеления и дает бонус +20 ко всем связанным с этим тестам.



Ингрид Сасслворт

Ингрид ушла в Серединные Горы много лет назад чтобы спастись от неудачного брака и куда более опасной вспышки Красной Оспы в ее деревне. Здесь она ведет умиротворенную, хотя и не лишённую опасностей жизнь собирательницы среди возвышающихся вокруг гор. В последнее время некоторые из пилигримов даже пробовали искать Ингрид, считая ее умным и глубоко религиозным человеком, а возможно даже избранной богами. Это сильно раздражает Ингрид и она всегда держит под рукой дубинку чтобы отгонять подобных людей от своего лагеря. Однако это привело лишь к тому что ее познания стали считать еще более достойными чтобы попытаться их заполнить.

INGRID SASSLEWORT (PEASANT)

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	27	31	28	53	55	32	28	33	61	25	23

Traits: Hardy 2, Weapon (Club) +6

Skills: Athletics 37, Lore (Mushroom Stews 65 Middle Mountains 53), Melee (Basic) 37, Outdoor Survival 75

Talents: Rover, Flee!

Trappings: Hand Weapon (Club), Blanket, Tent, Walking Stick, Dried Goblin Meat

Последователи Хаоса

Если отшельники ищут уединения от грехов мира, последователи Хаоса (и других запретных путей, таких как Некромантия или Демонология) наоборот ищут уединенные места где их грехи не будут привлекать внимание охотников на ведьм и разъяренных толп.

Не так часто, как в легендах и сказках, в Серединных Горах все же можно обнаружить логово злого мага или последователей Хаоса. Многие из таких людей попытаются скрыть свою истинную сущность если встретятся с путниками или Персонажами. Они могут попытаться пленить или даже убить Персонажей для своих не выразимых словами экспериментов или просто чтобы никто не узнал где они обитают.

Чтобы завоевать доверие Персонажей и объяснить свое нахождение в подобном удаленном и полном монстров месте в сопровождении лишь горстки стражников и слуг (большинство из которых может оказаться учениками, культистами или теми и другими сразу), они могут представиться ограбленным бароном. Или, например, получившим задание представителем знати с предписанием (поддельным) от Выборщика или кого-то еще зачистить данную местность в обмен на признание со стороны своего лорда.

Если персонажи уже встречали или хотя бы слышали о святых отшельниках, описанных ранее, коварный GM может решить, что они встретили могучего мага Тзинча, который благодаря своей магии Хаоса трансформировал клочок земли вокруг себя так чтобы он казался освященным. Но так как это работа Хаоса, работать это все будет совсем иначе.

Бандиты

В таких местах возможность встретиться с обыкновенными бандитами можно считать наименьшей из опасностей. Из-за того, что они зависят от частоты появления жертв для пополнения припасов и ценностей, бандиты и люди вне закона вряд ли станут устраивать свою базу слишком далеко от сравнительно часто используемых дорог. Это делает их базы более уязвимыми для карательных экспедиций местных властей, поэтому обычно они хорошо спрятаны благодаря хорошему знанию местности и всяким магическим штучкам, которые могут в этом помочь.

ГОРНЫЙ БЕСТИАРИЙ

Люди Мидденленда утверждают, что в Серединных Горах можно встретить любых известных Империи монстров. Некоторые утверждают, что так можно сказать вообще обо всех противоестественных и опасных существах Известного Мира. Возможно это слишком сильное заявление, но точно можно сказать что популяция монстров в Серединных Горах уж точно не уступает тому же страшному Драквальду.

Помимо чудовищ Хаоса и мелких бродячих банд Зеленокожих, среди гор устроили свои логовища самые разные монстры, питающиеся друг другом и редкими путниками. Здесь их никто не трогает кроме редких представителей знати и охотящихся ради трофеев экспедиций.

Горы стали домом для множества опасных существ, еще более голодных и агрессивных из-за сурового окружения и погодных условий.

ОБЫЧНЫЕ СУЩЕСТВА

Медведи (Bears) охотятся в далеких горах на горных козлов и горные стада и впадают в спячку в пещерах на зиму. Весной половина встреч с медведями окажется медведицей с двумя-тремя медвежатами. Мать будет реагировать с крайней жестокостью на любые намеки на угрозу (WFRP, стр. 314).

Гигантские Пауки (Giant Spiders) самых разных размеров обитают в мелких пещерах или кучах камней, выползая оттуда на охоту (WFRP, стр. 315). Особенно хорошо приспособились к таким условиям подвид Скальные Пауки (Cliff Spider) (см. ниже).

Змеи (Snakes) в горах водятся любых размеров, особенно в жаркие летние месяцы, когда они греются на теплых от солнца камнях (WFRP, стр. 316). Особенно опасна Скальная Гадюка (Rock Serpent) (см. ниже) со своей склонностью к засадам.



Волки (Wolves) встречаются в горах столь же часто что и в других диких местах. Они гораздо умнее чем свои процветающие в лесах сородичи, но не так агрессивны. Многие достаточно разумны чтобы пользоваться преимуществами местности, загоняя добычу в пещеры или тупиковые каньоны (WFRP, стр. 317).

Василиски (Basilisks) встречаются крайне редко, но в самых отдаленных уголках гор можно найти даже их, особенно там, где было воздействие Хаоса как в областях вокруг Заставы (Picket) (см. **Рогатую Крысу** на стр. 114) (WFRP, стр. 317).

Пещерные сквиги (Cave Squigs) в Серединных Горах неизвестны потому что здесь не сумели укрепиться и их хозяева Гоблиноиды. При этом в других горных областях, таких как Край Мира (Worlds Edge) на юге они представляют серьезную опасность (WFRP, стр. 318).

Драконы (Dragons) здесь также неизвестны. Однако это не значит, что одно из этих древних и могучих существ не может сюда прилететь и устроить себе логово в одной из просторных пещер. При этом охотящееся существо вряд ли окажется незамеченным местными фермерами и довольно скоро в поисках его логова в горах появятся приключенцы (WFRP, стр. 319).

Гиганты (Giants) также вряд ли вам встретятся в Серединных Горах, если конечно один из них не решил присоединиться к Воинам Хаоса в Медной Крепости. Редкие даже в самые лучшие свои времена, Гиганты скорее обитают в глубоких пещерах Края Мира, где можно встретить и еще множество монстров (WFRP, стр. 320).

Гриффоны (Griffons) и **Гиппогрифы (Hippogriffs)** встречаются в Серединных Горах достаточно редко, несмотря на программы по увеличению их популяции. Работающие на местных Выборщиков Бейлифы и охотники соорудили несколько охотничьих угодий и наполняют их козлами и прочей добычей, а также строят искусственные уступы для гнезд в надежде чтобы там могли размножаться эти звери. Каждый выборщик был бы счастлив иметь собственного ездового Гриффона или получить возможность сформировать отряд рыцарей на Гиппогрифах. Оба эти вида крайне сложно разводить и ловить (WFRP, стр. 321).

Пегасы (Pegasi) встречаются чаще в Серых Горах, славящихся своими большими пастбищами. Также говорят (в основном Бретонцы) что этих существ привлекает близость рыцарской нации (WFRP, стр. 323).

Виверны (Wyverns) в Серединных Горах редки, но тоже встречаются. Как правило в более диких и беззаконных областях на востоке и юге. Они действуют коварно и выжидающе и больше всего опасны для одинокого пастуха и его стада, а больших групп приключенцев стараются избегать. Хотя они могут устроить засаду или напасть на отставшего (WFRP, стр. 325).

ГОРНЫЙ ПАУК

Этот подвид гигантского паука, который прячется на крутых склонах гор, полагаясь на неподвижность и свой пестрый серо-черный камуфляж для того чтобы оставаться незамеченным. Для непривычного взгляда паук никак не выделяется среди валунов или камней, где он охотится на добычу.

Паук может учуять свою жертву с расстояния в 40 ярдов, используя для этого зрение и чувствуя вибрации земли. Все размером с кролика и больше расцениваются как добыча. Паук перемещается с потрясающей скоростью, выделяя нить из липкого шелка и набрасывая ее ногой напоподобие лассо. Если брошенную нить все же заметили, цели можно позволить пройти **Серьезный (+0) тест Уклонения Dodge** чтобы уклониться от липкого снаряда. Провал приводит к одному состоянию *Опутан Entangled* за каждую степень провала. Паук может подтянуть к себе жертву с любого расстояния за один раунд. Другие Персонажи могут попытаться перерезать нити, для чего требуется удар клинковым оружием, наносящим не меньше 5 очков Повреждений Damage.

Как только жертва опутана, ее ожидает ядовитый укус и после этого паук утащит ее в свое логово для пожирания. Также он попытается отступить к своему логову если его 'лассо' будет перерезано.

CLIFF SPIDER

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
5	35	55	45	35	40	55	30	5	25	—	24

Traits: Armour 1, Bestial, Bite +4, Night Vision, Ranged special (40 yards), Size (Large), Skittish, Stride, Venom (Challenging), Wallcrawler

Optional: Size (Enormous), Venom (Difficult to Very Hard)

ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ

Гигантский орел – это самая крупная хищная птица в Империи. Это страшные хищники с острыми как бритва когтями и размахом крыльев в 30 футов. Это древняя раса, обитавшая в Серединных Горах задолго до появления человечества. Большинство вили свои гнезда в Серых горах, кто-то жил вдоль Края Мира (Worlds Edge) и совсем мало обитали в Серединных Горах.

Они достаточно разумны, и кто-то из древних упоминал что кто-то из них даже разговаривал на Эльфийском. В любом случае они достаточно хорошо относятся к Лесным Эльфам. У них настолько острое зрение что они могут заметить движение зверя с расстояния в 3 мили. Они бросаются вниз с большой высоты на несчастную жертву как удар молнии прежде чем она даже успевает осознать опасность.

GREAT EAGLE

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
2	65	—	44	43	55	52	—	38	43	25	32

Traits: Acute Sense (Vision: as Character Talent), Beak +8, 2 × Claws +6, Fear 1, Flight (100), Skittish, Size (Large)

Optional: Size (Enormous), Clever, Fearless, Territorial

ГОРНЫЙ КОТ

Дикие коты Старого Света выглядят почти как пумы в нашем мире и походы окрасом на Европейских диких котов: с коричневыми и черными полосками по всему телу и голове с черными кольцами на хвосте. Их рост по плечо около 1,5-2 футов, а от носа до кончика хвосты они достигают длины в 6 футов. Горные коты живут в Старом Свете повсеместно и держатся лесов, гор и других далеких от людей мест. Они охотятся на гигантских крыс, оленей и живность с удаленных ферм на холмах.

MOUNTAIN CAT

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
2	65	—	44	43	55	52	—	38	43	25	32

Traits: Bestial, Bite +5, 2 Claws +6, Night Vision, Skittish, Size (Small), Stride, Stealthy, Tracker

Optional: Arboreal, Territorial



ГЛАВА 10 МЕДНАЯ КРЕПОСТЬ



ИСТОРИЯ МЕДНОЙ КРЕПОСТИ

‘Если бы это не было местом одной из величайших побед Сигмара над тьмой, я бы посчитал это место проклятым. Залы и бастионы настолько сводят с ума что начинаешь бояться собственных теней. Конечно, когда враги на стенах, солдаты Империи будут с ними сражаться. Меня больше беспокоит внутренний враг.’

— Кастелян Клаус фон Валленштейн, Лорд Медной Крепости 628-1632 IC

Никто не знает кто изначально построил Медную Крепость. За прошедшие века, когда ученые обследовали замок, они упоминали что он похоже стоял здесь задолго до того, как Сигмар победил некроманта Мората. Эльфы и Дворфы также не смогли пролить свет на его происхождение. Архитектура представляет из себя элегантные ажурные конструкции, но никто из Высших Эльфов не может узнать в своей культуре ничего подобного. Каменщики Дворфов признают высокое мастерство постройки, однако циклопические блоки Медной Крепости были построены точно не руками Дворфов.

Твердыня Некроманта

Морат был первым известным обитателем Медной Крепости. Это был некромант, бежавший из падшего королевства Стригос, когда там свергли его сюзерена вампира Ушорана. Когда столица Муркаин пала, Морату доверили Корону Колдовства (Crown of Sorcery) – могущественный артефакт, принадлежавший самому Нагашу.

Морат бежал на северо-запад с небольшой свитой упырей. Он искал себе крепость в пределах досягаемости человеческих племен, которые он сможет поработать и восстановить былую славу Муркейна. Морат нашел разрушенную крепость, достроил его центральную башню и использовал мощное волшебство чтобы оградить руины иллюзией величия, переключившись с его старым домом. За несколько столетий он завоевал, а затем уничтожил людей вокруг Медной Крепости, оживив их тела чтобы они трудились на него после смерти. После того как их работа закончилась, тела остались гнить в ледниковом озере.

В конце концов шепот Короны Колдовства подсказал Морату что он достоин более великой цели. Морат возобновил свою компанию террора против соплеменников, строивших собственные большие поселения. Люди Фаушлага даже отправила в горы экспедицию чтобы найти источник проклятия, но никто из них не вернулся.

Пришествие Сигмара положило конец террору Мората. У основателя Империи было видение Медной Крепости и его богохульного лорда. Он самолично возглавил армию из шести ста Тевтогенов и Унберогенов и повел их в горы на штурм Мората. После тяжелого холодного марша они прибыли в ледяную долину перед Медной Крепостью, где их поразил вид утонувшего города на дне замерзшего озера. Морат стоял на башне из перламутровой кости и вызывал из-под льда свою армию нежити. Армия Сигмара завязла в бою, но сам Сигмар в конце концов сумел пробить себе путь на верх башни чтобы сразиться с Моратом. Император победил некроманта и забрал Корону Колдовства.

Когда Морат был мертв, утонувший город, внушительные башни и бастионы развеялись как иллюзии так что осталась только башня Мората. Сигмар ушел на восток, покинув крепость, оставив ее как населенное призраками проклятое место, из которого его сторонники были разы поскорее убраться.

СВЯТОЕ МЕСТО

Вскоре Медная Крепость снова была занята группой Норскийских оборванцев, оставшихся здесь после успешной кампании Сигмара против вторжения чемпиона Ххорна Кормака Кровавого топора. Это были остатки некогда великого воинства, засевшие в разрушенной крепости и влачившие жалкую жизнь охотников и рыболовов на озере. Судьба их неизвестна, но ко времени Крестового похода Улгрима в 450 IC их здесь уже не было.

Архи Дьякон Улгрим пламенно верил, что его культ должен основать громадный храм на месте где Сигмар сразился со своими врагами и поверг нечестивого. Он повел из Альтдорфа в Медную Крепость крестовый поход, промаршировав через весь Мидденленд с группой пестрых флагелянтов и святых воинов. После приключений в горах и немалого количества побочного ущерба дружественным деревням и фермам, Улгрим прошептал в Медную Крепость и объявил ее священным местом.

На протяжении многих веков Медную Крепость защищал гарнизон из солдат Мидденленда и пилигримов Сигмара. Стены восстановили и приспособили для обитания людей, а в стене бастиона был организован храм Сигмара. Жилось в крепости не просто – провизии было в обрез и в холодных залах никогда не было комфорта. Еще хуже было то что обитатели крепости ощущали на себе зловещее присутствие самой крепости и ледяной долины. Дезертирство было обычным явлением и даже самые фанатичные Сигмариты опасались, что Морат все еще бродит среди руин.

За следующие века Медная Крепость меняла владельцев несколько раз. В эпоху Третьего Императора ее какое-то время удерживали солдаты Остланда, а также несколько раз захватывали племена Орков. В 1882 еще один крестовый поход очистил крепость от захвативших ее Зеленокожих. Граф Мордрек, сын Императора Рейкладна повел за собой дисциплинированную армию Сигмаритов Мидденленда чтобы занять крепость. Его обладание Медной Крепостью было омрачено тем что влияние гор и проклятых чертогов каким-то образом заставили Мордрека принять Губительные силы. Он стал легендарным Мордрексом Проклятым – чемпионом Хаоса, обреченным на бессмертие. Он не мог умереть и не мог вознестись как демон.

Вы не можете меня вернуть! Я лучше повешусь. Это в земле, в еде, в воздухе. В ручье что бежит мимо крепости и в грязи что в него стекает. Даже если благословенная Шаллия спустится на землю и возьмет в помощники Ульрика, даже тогда я не вернусь в эту долину. Я видел кто обитает в этой крепости.

— Сержант Бергет Хаулер, повешенный за дезертирство в 2508 IC

ПРИШЕСТВИЕ КОРОЛЕЙ УПАДКА (BLIGHTKINGS)

Во время вторжения Хаоса в рамках большого вторжения Асавара Кула, банда Ундра Кула приплыла сюда вдоль берега. Армия отправилась в Серединные Горы и осадила Медную Крепость, который они хотели сделать плацдармом для вторжения в Империю. После того как защитники Мидденленда истребили Воинов Хаоса, вабранда, известная как Сопротивляющиеся (Repugnans) призвала своего бога Нургла, который заразил каждый камень в крепости. Хаос снова поглотил Медную Крепость. Однако армия была ослабленной, а чума не различала своих жертв. Вскоре в живых остались только сами воины Нургла, которые надеялись, что им на подмогу придет еще одна орда Хаоса.

Подмога пришла в виде демонических мух, которые напали на выживших и заразили оставшихся защитников Медной Крепости. Вскоре они получили благословение Нургла и стали первыми Королями упадка – могучими чемпионами Нургла, каждый из которых нес в себе силу небольшой армии. За последующие годы замок привлекал других культистов Хаоса со всей Империи, которые стекались под знамена Королей упадка.

С тех пор Империи ни разу не удалось снова занять Медную Крепость. Попытка 2370 IC была обречена на провал, когда Короли упадка и их вассалы продемонстрировали свою сверхъестественную стойкость. С грязных башен взлетела пара гиганских Химер, которые расправились с Мидденлендскими артиллеристами, пока орды обезумевших воинов, ринувшихся из ворот, резали основное войско.

Короли упадка остаются в Медной Крепости и по сей день. Некоторые считают, что они одержимы демоническими силами. Другие утверждают, что им не дает умереть некромантическая магия Мората. Какой бы ни была причина, политические трения между Тодбрингерами, Карзбурдгерами и остальными провинциями Империи так и не позволили собрать цельную армию, способную одолеть такого близкого и могучего Внутреннего врага.





ПРОНИКНОВЕНИЕ В КРЕПОСТЬ

Несмотря на множество знаков, намекающих Персонажам держаться подальше от войны между противоестественными силами Нургла и бесчисленными ордами Скейвенов, вы можете обнаружить что Игроки зачем-то обязательно хотят проникнуть в Медную Крепость. Если они проигнорировали все ваш предупреждения, лучше позволить им попробовать.

ПЛАН МЕДНОЙ КРЕПОСТИ

Замок состоит из внешней стены с орудийными башнями, большинство из которых охраняют Короли упадка вместе с другими гниющими ужасами. Центральная башня состоит из четырех главных уровней, которые Морат никогда использовал для проживания и своих жестоких экспериментов.

Подземелья

Как любое хорошее укрепление, Медная Крепость имеет подобающие подземелья, предназначавшееся как для содержания несчастных пленников Мората, так и для хранения еды, алхимических ингредиентов других скоропортящихся продуктов. После прихода Хаоса, подземелья замка затопило гнилой желчью и другими мерзкими веществами. Эта ужасная жидкость сдирает плоть с костей любого упавшего в нее несчастного существа. Чаны с ней иногда поднимают на стены крепости чтобы использовать в качестве оружия против нападающих и в качестве пищи для ее нынешних обитателей.

Нижний Замок

После прихода сил Нургла, большая часть внутренних интерьеров Крепости покрылась противоестественными наростами. Стены покрылись толстой кожей, раздутой и мокрой от выделений. Волдыри размером с тарелку набухают и лопаются, выплескивая наружу едкий гной, стекающий на нижние уровни. Иногда из них появляются Нурглинги – меньшие и крайне жизнерадостные демоны Нургла. Если Персонажи будут преследовать в крепости кого-то из Скейвенов, они смогут увидеть, как его засовывают в один из таких гнойников хихикающая орда этих демонов. Если они подойдут слишком близко, с ними могут попытаться сделать то же самое.

Средний этаж

Если Персонажи пойдут дальше, они обнаружат центральные этажи крепости, преобразованные в места для поклонения. Пол здесь пересекают ручейки желчи, выписывая загадочные восхваления Нурглу, Повелителю Чумы и Богу Болезней. Все живые существа, ступившие на этот пол без защиты благословения должны пройти **Сложный (-10) Тест Выносливости Endurance** каждый раунд или получают Гниль Нургла (Nurgle's Rot). За каждый час пребывания в этом месте они получают одну болезнь на усмотрение, GM-а, если гниль не окажется достаточно летальной.

Здесь можно найти чемпиона Хаоса Вурота Запятнанного (Woerot the Tainted) использующего трупы Скейвенов в качестве вместилища для новых болезней его возлюбленного бога. Если Персонажи продолжат наблюдать, они смогут увидеть, как трупы набухают и взрываются, разбрызгивая по каменным плитам вокруг желто-зеленую желчь.

Верхние этажи

Когда-то здесь были владения Мората, призванные отражать славу потерянного Муркейна. Теперь же эта малая башня стала последним местом в Медной Крепости, которое еще сопротивляется разлагающей силе Нургла. Несмотря на множественные попытки слуг Нургла, они не могут изгнать поселившуюся здесь эссенцию Смерти. И хотя мертвецы нередко переносят болезни, они никогда им не подвигаются, и поэтому Повелитель Чумы их не любит. Это место обходят стороной и, если Персонажи заберутся так далеко (Скейвенам это скорее всего не удастся) они смогут устроить здесь короткую передышку от преследующих их чумных ужасов.

Долгой передышки не получится потому что некромантическая энергия башни буквально высасывает жизнь. После того как Персонажи проведут в этой башне свой Бонус Стойкости Toughness, они будут терять одно Ранение Wound каждый ход. Это не причиняет особой боли и скорее ощущается как холод и усталость. Любой Персонаж с Талантом Ясновидение Second Sight сразу заметят, как потоки Дхар тянутся к их рту и ноздрям. Остальные должны пройти **Серьезный (+0) Тест Хладнокровия Cool** для того чтобы понять, что происходит.

Если Ранения находящегося в Башне Персонажа снизятся до 0, он сразу умирает и через 1d10 минут возвращается в качестве зомби.

ОБИТАТЕЛИ МЕДНОЙ КРЕПОСТИ

Нынешние хозяева Медной Крепости Короли упадка до сих пор ожидают пока силы Хаоса вновь захлестнут Империю. Тогда ворота Медной Крепости распахнутся и наружу хлынет чума, которая на этот раз точно покончит с Империей.

BLIGHTKING

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	60	—	45	55	50	30	30	30	40	25	28

Traits: Armoured 6, Shield 2*, Belligerent, Champion, Corruption (Moderate), Disease (Nurgle's Rot), Weapon (Sword +10, Great Axe +12)

Talents: Hardy 2, Strike Mighty Blow 2

Skills: Athletics 40, Melee (Basic 80, Two-Handed 80, Parry 80), Perception 60

Trappings: Putrid Great Axe, A Pair of Swords that Occasionally Laugh, Shield Bearing the Skulls of a Dozen Slain Warriors, Cursed Plate Bedecked with Tributes to Nurgle, A Thirst for Battle and the Diseased End of All Things

Короли упадка любят использовать разное оружие и спокойно могут один раз за свой ход переключаться между Great Axe, Sword и Shield, или Pair of Swords.

ГНИЛЬ НУРГЛА (NURGLE'S ROT)

Отец Чумы подарил свое имя только одной болезни – венец всех его зловонных произведений. Гниль Нургла – это ужасная и заразная болезнь, разрушающая тело, разум и душу зараженного. Проще всего ее подхватить во время столкновений с могущественными слугами Нургла, хотя иногда она словно пожар пронесится по деревням, городам и регионам чтобы также быстро исчезнуть. И пока зараженные могут только проклинать имя Повелителя Чумы, сама болезнь олицетворяет последователей Нургла – переносить страшные страдания и становиться с их помощью сильнее.

Заражение: Вы должны пройти тест Выносливости Endurance когда входите в контакт с зараженным или слугой Нургла. Сложность теста варьируется в зависимости от источника инфекции. Вам нужно проходить один тест каждый раз, когда вы подвергались воздействию заразы.

Источник Инфекции	Сложность
Смертный, у которого проявляется не менее двух симптомов	Легкая (+40)
Нурглинг, лужа демонической блевотины	Средняя (+20)
Чумоносец, Король упадка	Серьезная (+0)
Великий Нечистый	Сложная (-10)

Провалившие тест Персонажи заражаются Гнилью Нургла. **Инкубационный период:** 1d10 – 5 дней. Минимум 1.

Длительность: До смерти

Симптомы: Гниль Нургла проявляется у своих жертв по-разному. После инкубационного периода, у пораженного проявляется желтуха, пятна на коже и желтеют глаза. Это еще не несет негативных последствий кроме болезненного вида. Так продолжается неделю, а в конце каждой недели жертва болезни должна пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance**. В случае провала у нее появляется новый симптом как описано ниже. Если есть несколько вариантов, GM может сам выбирать наиболее подходящий.

- ☛ **Первый Симптом:** Кашель и Насморк Coughs and Sneezes или Лихорадка Fever
- ☛ **Второй Симптом:** Оспа Pox или Недомогание Malaise
- ☛ **Третий Симптом:** Понос Flux или Тошнота Nausea
- ☛ **Четвертый Симптом:** Бубоны Buboos или Гангрена Gangrene
- ☛ **Пятый Симптом:** Конвульсии Convulsions или Ранен Wounded
- ☛ **Шестой Симптом:** Плохое состояние Blight
- ☛ **Седьмой Симптом:** Смерть. Родился новый Чумоносец.

Потенциальная жертва Гнили Нургла может потратить Очко Судьбы (Fate Point) чтобы избежать заражения. Однако после заражения избавиться от Гнили Нургла уже невозможно. После заражения Очко судьбы может разве что отсрочить новый симптом на лишний месяц. Как только жертва Гнили Нургла умирает от болезни, в Царстве Хаоса возникает новый Чумоносец, поднимающийся из грязного гнойника на дереве в Саду Нургла. По желанию, GM-а Чумоносец может появиться прямо из тела своей жертвы если вам больше подходит такой драматический ход.

ГЛАВА 11 СЛУЧАЙНЫЕ ЗНАКОМСТВА



В этой главе представлено трое NPC, которых Персонажи могут встретить во время событий **Рогатой Крысы**. Они могут помогать или мешать Персонажам, могут временно присоединиться к партии или стать заменой убитого в процессе приключения Персонажа. Короче говоря, GM может использовать их по своему усмотрению чтобы игрокам было интересно.



ЗНАКОМОЕ ИМЯ

Благодаря сотрудничеству со жрицей Верены Амелией Меер в 2522, т.е. десять лет спустя, Беграм Гундерсон станет самым знаменитым из всех живущих Слееров Скейвенов, хотя это не сильно ему поможет, потому что ее работы мало кто прочитает. Тем не менее гроггарды второй редакции могут вспомнить его имя по дополнению **Дети Рогатой Крысы (Children of the Horned Rat)**. Во времена **Враг Внутри (The Enemy Within)** Амели все еще начинающая семинаристка не встретила в Беграме.



БЕГРАМ ГУНДЕРСОН, СЛЕЕР СКЕЙВЕНОВ

Беграм находится на первой ступени карьеры, которая может привести его к величию если он проживет достаточно долго. Беграм одет в доспехи, которые носил в своей прошлой ипостаси иронбрейкера, что весьма необычно для Слеера. Его жажда героической смерти сдерживается Дворфийским прагматизмом, который подсказывает что в том, чтобы быть разорванным на куски ордой рабов Скейвенов или клановых крыс особой славы нет. Он с радостью будет убивать их в любых количествах, но понимает, что низшие крысолоты – это лишь препятствие на пути к настоящему славному бою с достойным противником: опытным воином Клана Эшин или брутальным и стойким Крысо Огром. Или если ему улыбнется Гримнир - с Демоническим Верминлордом.

У него серые глаза и загорелая от невзгод кожа. Да и в целом он выглядит как будто сделанный из камня. Под своей броней он носит татуировки Слеера. Также он отказался от своего шлема Иронбрейкера чтобы продемонстрировать всем свой стоячий крашенный гребень Слеера. Также как и борода он окрашен в ярко рыжий цвет.

Беграм немногословен даже по меркам Дворфов и ни в коем случае не будет обсуждать, какие события заставили его принять обет Слеера – потеря семьи во время набега Скейвенов в Серых Горах три года назад. Он любит недосказанность и может описывать неизбежную смерть как 'интересную ситуацию', а также обладает невозмутимым и удивляющим многих чувством юмора, часто скатывающимся в сарказм по человеческим стандартам.

BEHRAM GUNDARSON – SLAYER (BRASS 5) FORMER IRONBREAKER

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
3	60	30	40	55	38	20	30	30	45	28	18

Traits: Animosity (Elves), Hatred (Greenskins, Skaven), Night Vision, Prejudice (Elves), Tough, Tunnel Rat, Weapon (Hand Weapon) +9

Skills: Climb 43, Consume Alcohol 46, Cool 55, Dodge 42, Endurance 52, Intuition 40, Leadership 55, Lore (Skaven) 43, Melee (Basic) 65, Perception 45, Ranged (Crossbow) 35, Track 40

Talents: Enclosed Fighter, Fearless (Everything), Frenzy, Slayer, Strike Mighty Blow

Trappings: Armour, Helmet, Shield, Axe (Hand Weapon), Crossbow and 10 bolts

Встреча с Беграмом

Персонажи могут встретить Беграма в любой момент событий **Рогатой Крысы** так как он бродит по Мидденхайму и Серединным Горам чтобы убить как можно больше отвратительных крыс прежде чем встретит свою неминуемую смерть. Он может встретиться на дороге между Мидденхаймом и Сохом (Sokh) или ночевать в Заставе (Picket) по дороге в горы.

Если дела у Персонажей внутри Карак Скигт пойдут совсем плохо, так что под угрозой будет продолжение всего приключения как оно написано, Беграм может появиться и помочь склонить чашу весов в пользу Персонажей. И даже если они подумают, что его убили, он может появиться позже, раненый или потерявший одно, или несколько Очков Судьбы и возможно спасшийся из плена. Он может дополнить познания Персонажей в лоре Скейвенов и помочь в бою.



ГИМБРИН ФЛИНТБИРД, ПРИЗРАК КОРОЛЯ ДВОРФОВ

Давно умерший король Дворфов Гимбрин Флинтбирд пробудился от ярости, вызванной вторжением Скейвенов в его владения и возможно (хотя он с этим ни за что не согласится) благодаря магической энергии Варпстоуна, который они с собой принесли. Это магическое воздействие может объяснить почему в отличие от обычных Призраков, описанных в рубрике **WFRP** (стр. 331), Гимбрин сохранил свои мыслительные способности и память о прошлой жизни. Хотя возможно все просто объясняется упрямством Дворфа.

Он бродит по наименее населенным частям своих владений, охотясь на одиноких Скейвенов и их небольшие группы, внезапно появляясь из стены и пугая крысолодов вокруг. К своему сожалению Гимбрин хорошо понимает, что значит подставляться под заклинания и в открытую сражаться с против заколдованного оружия. В его призрачном плаще все еще остается большая дыра, напоминающая о встрече в прошлом где его самоуверенность едва не привела его к гибели.

Несмотря на это, а возможно и вопреки, Гимбрин одержим идеей очищения своих владений от Скейвенов. Если он встречает Персонажей, он к ним присоединяется, начинает постоянно рассказывать во что превратили его владения и что ему нужно истребить всех Скейвенов до последнего. Если к нему не прислушиваться, он будет обижаться, ворчать и выкидывать различные шутки, мешая всему что делают Персонажи, что, по его мнению, не направлено на истребление Скейвенов в его владениях. В том числе ему могут не понравиться трусливые попытки напасть из засады, а не проявить доблесть в открытую.

За исключением того, что он выглядит как бледное, полупрозрачное сине зеленое приведение, Гимбрин похож на дородного пожилого Дворфа с красиво заплетенной бородой. Он одет в красивую одежду и носит на голове корону, а также носит украшенный рунами большой топор отличного качества. Как и сам король, его великолепная боевая экипировка столь же эфирна и представляет из себя лишь воспоминания о тех вещах, что лежат в его могиле рядом с рассыпавшимися костями глубоко внизу под полом его владения.

GIMBRIN FLINTBEARD – DWARF KING'S GHOST

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
6	30	—	30	30	10	30	20	45	70	20	10

Traits: Dark Vision, Ethereal, Fear 2, Hatred (Greenskins, Skaven), Prejudice (Elves), Territorial (Karak Skygg), Undead, Unstable (when outside Karak Skygg), Weapon (Great Axe) +9

Skills: Cool 75, Endurance 82, Leadership 85, Lore (Skaven) 60, Melee (Two-handed) 65, Track 40

Talents: Argumentative, Berserk Charge, Enclosed Fighter, Fearless (Everything), Frenzy, Inspiring

Trappings: Crown and Great Axe (ethereal), Dwarfen Outrage

ДЛЯ ГРОГНАРДОВ: КОРОЛЕВСКАЯ УСЫПАЛЬНИЦА

Упоминание королевской усыпальницы Дворфов у многих игроков сразу навеивает мечты о богатстве и могучих магических предметах. У GM-а Грогнарда может сразу возникнуть желание организовать охоту за сокровищами, возможно на основе покоев Кадар-Гравнинг из первого издания приключения *Камни рока (Doomstones)*, *Войны Дворфов (Dwarf Wars)*. Это очень плохая идея.

Во-первых, Персонажи должны разрушить план Скейвенов и спасти Старый Мир от разрушительного дождя Варпстоуна с Моррслиб. Они этого не сделают или просто не успеют, если будут отвлекаться на охоты за сокровищами.

Во-вторых, Гимбрин хочет, чтобы Персонажи помогли ему избавиться от Скейвенов, а не грабить его древнюю гробницу. Он будет стараться с потенциальными расхитителями гробниц всеми доступными ему средствами и может даже призвать Духов других Королев и Королев Дворфов себе на помощь. Такая свита будет состоять из 1d10 дополнительных Призраков под его управлением. Они будут использовать профиль Призрак (Ghost) (WFRP. Стр. 331) с дополнительным трейтом *Poï Swarm*.

И в последних уничтожение призрака Гимбрина может запустить посмертное проклятие, в результате чего все ведущие в его гробницу проходы обрушатся, навсегда погребая все что там находилось.

Конечно Персонажи могут настаивать на том чтобы отклониться от своего долга и спасения своей родной земли ради погони за сокровищами. Вы можете им это позволить. В таком случае они пропустят развязку приключения и окажутся в западне, образовавшейся после взрыва, уничтожившего вершину и покои под ним. Им придется спасаться бегством прежде чем вся скала не обрушилась на покои, а также избежать молний и взрыва варп-энергии при уничтожении inferнального устройства, после чего вернуться к Тодбрингерам (Todbringers) и сообщить о своем провале.



Встреча с Гимбрином

Гимбрина можно встретить где угодно внутри покоев. После крайне неудачного столкновения с колдунами Скейвенов, он старается держаться менее посещаемых мест. Тем не менее ярость одерживает над ним верх, и он набрасывается на испуганных рабов и Клановых крыс, отступая прежде чем они успевают организовать контратаку или придумать какую-то хитрость. Гимбрин понимает, что это бесполезная задача, потому что раки бесконечное количество, а он всего лишь один, и даже не живой Дворф. Тем не менее он упорно продолжает свое занятие, тем более что у него имеется многотысячелетняя практика.



GM-у стоит выбрать для представления Гимбрина наиболее подходящий момент. Он может помочь в бою, в котором дела складываются не в пользу Персонажей или может внезапно появиться из стены, когда они прячутся или спокойно отдыхают и начать увещевать чтобы они избавили от Скейвенов его обиталище. Если Персонажи пропустят заложенную в стене взрывчатку (см. Спрятанный Арсенал на стр. 150 Рогатой Крысы), Гимбрин укажет на нее. В конце концов это от отвечает за то, что ее здесь разместили. Гимбрин решил остаться в замке, когда его оставили и вскоре был убит. Единственное почему он так и не взорвал замок, это его вера в то что Замок еще можно спасти. Увиденные им масштабы нашествия Скейвенов изменили его мнение, но теперь без помощи Персонажей к арсеналу ему не подобраться.

Также Гимбрин может появиться если персонажей поймают и им будет нужна помощь Дворфа. Если у них будет получаться освободиться самостоятельно, он будет держаться поблизости, делать ценные комментарии, укорять и призывать скорее расправиться с проклятыми крысолодами. Если же они окажутся в затруднении благодаря плохим броскам кубов и отсутствию идей, он может помочь, но не напрямую. В конце концов если бы он просто мог перерезать их пути своим эфирным топором все было бы слишком просто. Вместо этого он может давать подсказки – лаконичные и презрительные, так как Персонажи ему не слишком интересны, но все же это единственные его союзники.

Трейт *Территориальный Territorial* Гимбрина заставляет его держаться внутри своих покоев и за их пределами он становится *Нестабильным Unstable*. Когда его покои будут уничтожены, его дух либо будет разорван взрывом Варпстоуна или упокоится потому что все Скейвены, захватившие его владения будут уничтожены.

ГЛАВА 12

ИРОНБРЕЙКЕРЫ

ДВОРФОВ

ИРОНБРЕЙКЕР

‘Дави и его щит непоколебимы!’

Иронбрейкеры (Железолемы) – это уникальный класс воинов Дворфов, специалистов по бою в подземельях. У людей их иногда называют Туннельными Бойцами и они вполне соответствуют этому названию, но все же Иробрейкеры – это более прямой перевод *Angthragor* с Кхазалида.

Иронбрейкер – это Карьера Воина (Warrior Career). Если карьера определяется случайным образом, Персонаж Дворф, которому выпали карьеры Стражник (Guard) или Солдат (Soldier) по таблице случайной карьеры (WFRP, стр. 30-31) может вместо этого стать Иронбрейкером.

IRONBREAKER ADVANCE SCHEME

WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel
+		⚔	+	☠				+	🛡

CAREER PATH

⚔ Tunnel Fighter - Brass 4

Skills: Athletics, Climb, Cool, Dodge, Endurance, Entertain (Singing), Intimidate, Language (Battle), *Melee (Basic)*, Stealth (Any)

Talents: Drilled, Enclosed Fighter, Strike Mighty Blow, Warrior Born

Trappings: Breastplate, Open Helm, Bracers, Leggings, Shield (Large), Axe

⚔ Ironbreaker - Silver 3

Skills: Consume Alcohol, Gossip, Leadership, Lore (Geology), *Melee (Parry)*, Ranged (Explosives)

Talents: Beat Blade, Combat Aware, Shieldsman, Unshakeable

Trappings: 3 Cinderblast Bombs, A Weapon or Armour Piece made of Gromril

☠ Ironbeard - Gold 1

Skills: Intuition, Leadership, *Melee (Two-handed)*, Perception

Talents: Careful Strike, Combat Master, Reaction Strike, War Leader

Trappings: Two-Handed Axe, Full Suit of Gromril Armour

🛡 Old Guard - Gold 3

Skills: Lore (Warfare), Navigation

Talents: Commanding Presence, Implacable, Inspiring, Stout-hearted

Trappings: Unit of Ironbreakers, Weapon Bearing a Master Rune

‘В жизни на войне есть хорошее правило. Только не говорите о нем своему офицеру. Оно заключается в том, что вам нужно понимать, когда стоит драться и когда не стоит. Когда сдать город или крепость вместо того чтобы бесцельно растратить жизни, в особенности свою, на его защиту в условиях, когда выстоять не удастся. Последний рубеж – это хороший образ для поэтов, но не для поля боя. Вот только Дворфам похоже об этом не говорили.’

— Ругер Мартин, Наемник из Рейкланда

‘Когда прислоняешься спиной к воротам своего дома и все твои собратья за ними, а перед тобой орда тварей, желающих только того чтобы прорваться в ворота и вырезать всех за ними, ты стоишь. Ты сражаешься. Все просто.’

— Рогни Барниссон, Иронбрейкер

Несмотря на то что большинство Иронбрейкеров находятся недалеко от дома, который поклялись защищать, некоторые из них отправляются в мир чтобы более активно охотиться на врагов Дворфов. Есть что-то трепетное в событии, когда Иронбрейкер, которому доверили латы из Громрила покидает свой Карак. Мало кто подвергнет сомнению упорство Дворфа, и тем более уверенность Иронбрейкера. Если Дворф носит Громрил, значит ему доверена часть его хранить. И если бы они не были достойны этого бремени, никто не доверил бы им такую броню.



Громрил Gromril

Громрил – это самый драгоценный металл Дворфов, к которому они относятся с религиозным трепетом. Его сложно обрабатывать, и никто кроме Дворфов не знает, как это делается. Оружие и броня из него получаются невероятно прочными. Выкованные из Громрила вещи всегда получают Несломаемыми (Unbreakable) и часто пропитаны разнообразной рунной магией.

Загадка Громрила? Секрет егоковки? Каждую декаду такойлюбопытный человекпоявляется. Дворфы незанимаются загадками! Громрилтребуется для работы с собойбольшого умения и техники, иникто кроме ДворфийскихКузнецов с этим не справится. Вот так все просто и, если вамвсе еще слишком любопытно, я судовольствием проведу вамэкскурсию по кузнице. Головойвперед и туда где погорячее есливы понимаете, что я имею ввиду.

— Гунниг Бренсдоттир, Кузнец Дворф

Громрил не имеет цены, потому что изделия из него на продажу не делают. Их можно заслужить только долгими годами службы своему дому. И одна только идея продать такой артефакт может заставить уважающего себя Дворфа принять Обет Слеера и отправиться на поиски смерти от достойного врага. Его крайне редко можно увидеть в руках не Дворфов, так как его в очень редких случаях дарят за большие оказанные услуги или крадут. Украдший Громрил никогда не сможет чувствовать себя в безопасности так как любой узнавший об этом Дворф убьет преступника на месте, сразу после того как заберет его добычу.

Если кто-то кроме Дворфов использует оружие или броню из этого материала, обычно предполагается что он вернет его Дворфам когда-то в будущем. Обычно через несколько поколений, количество которых зависит от ценности подарка и оказанной дворфам услуги. Людям такие сроки кажутся невероятно долгими, но для долго живущих Дворфов, тщательно ведущих записи в этом нет ничего необычного. Многие наследники после смерти любимого двоюродного дяди или дедушки, обнаруживали у себя на пороге отряд Дворфов, которые вежливо просили вернуть старый покрытый пылью клинок или кирасу, которые давно считали просто бесполезным старым украшением декора.

Броня из Громрила

Теоретически из Громрила можно сделать любую броню, и она будет хорошо служить благодаря своей непревзойденной стойкости и долговечности, но на практике он обычно используется для изготовления лат. И хотя Дворфы скорее всего скажут вам что латы – это единственное что стоит делать из Громрила, ходят слухи что даже кузнецы Дворфов отказываются заниматься ковкой тысяч колец из этого крайне сложного в обработке материала для изготовления кольчуги.

Броня из Громрила работает, как и любая другая броня, но предоставляет 3 AP. Помимо отличной защиты, которую она предоставляет, ее носитель становится иммунным к получаемым Критическим Ранениям Critical Wounds. Критические удары становятся обычными ударами. Единственное исключение – это Критические ранения, которые Персонаж получает после того как его Раны Wounds опускаются до 0.

ОРУЖИЕ ИЗ ГРОМРИЛА

Чаще всего Громрил используется для изготовления брони, а не оружия, так как предоставляемая им защита в последнем случае выглядит излишним расточительством. Тем не менее его все же используют для изготовления оружия и не столько из-за его прочности, сколько потому что Громрил лучше других материалов принимает Дворфийские Руны. Такое оружие должно быть легендарным и поэтому могучие Рунфанги (Runefangs) Империи – знаки власти Графов Выборщиков изготовлены именно из этого материала.

ЩИТ ГУДИИ GUDI'S SHIELD

Некогда выкованный для Дворфийского Принца и позже украденный, этот щит украшен декоративными рунами, а также Руной Силы (Rune of Power). Так как он сделан из Громрила, он обладает качеством Несломаемый (Unbreakable). Атака, принятая на такой щит, никогда не наносит Критических повреждений кроме случаев, когда у Персонажа уже 0 Ранений Wounds. Кроме того, украшающая щит Мастер Руна из Адаманта (Master Rune of Adamant) дает своему носителю +10 Стойкости Toughness пока он ею обладает.

МЕЧ ФОН ХАФФЕНГОФА VON HAFFENHOF'S SWORD

Меч Фон Хаффенгофа – это редкий подарок человеку солдату, спасшему от Троля целый караван с детьми Дворфов, изготовленный из Громрила специально для смущенного Остландца. Несмотря на то что он не совсем осознавал насколько великая честь была ему оказана, имя Фон Хаффенгофа до сих пор вспоминают среди Дворфов, чьи предки были в том самом караване. Клинок Несломаемый (Unbreakable) и считается ручным оружием (Hand Weapon). В него встроена Руна Раскола (Rune of Cleaving) дающая +5 повреждений вместо обычных +4 и позволяющая игнорировать AP любой брони не из Громрила.

До конца своей жизни Фон Хаффенгоф называл этот клинок 'мой другой лучший меч' и применял его только в самых исключительных случаях. После его смерти он был возвращен Дворфам в Карак Скигг, где ожидал другого достойного мэнлинга. Так он и оставался в ожидании пока владения не были заброшены и о клинке все забыли.



ГЛАВА 13

НЕМНОГО ПОМОЩИ ОТ МОЕГО (НОВОГО) ДРУГА



НУЖНА ПОМОЩЬ

Немного помощи от моего друга – это короткое приключение, разработанное для небольшой группы приключенцев. Особенно полезными здесь окажутся Персонажи с Талантом *Криминал Criminal* или другими способностями для взлома и проникновения, а также персонажи с хорощим Восприятием *Perception*.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Это приключение происходит в Мидденхайме. Оно может стать хорощим отвлечением от основного сюжета в начале приключений **Рогатой Крысы**. Или вы можете вставить его между **Сила за троном (Power Behind the Throne)** и **Рогатой Крысой**. Если вы хотите использовать его за пределами **Враг внутри (The Enemy Within)**, подойдет любой средний или большой город Империи, и конечно Альдорф во время событий **Империя в Руинах (Empire in Ruins)** в финальной части кампании.

Встреча рассчитана чтобы дать Игрокам шанс подумать прежде чем действовать. Персонажам следует все хорощо рассчитать и вам стоит вознаградить их за усердие. Но даже в этом случае и Персонажам и GM-у придется быстро импровизировать если что-то пойдет не по плану.

Здесь будет похищение и приключенцев наймут для спасения заложника. История может показаться знакомой тем, кто играл в **Силу за троном (Power Behind the Throne)** и спасал Рею, племянницу Лорда Эрлиха. К тому же Персонажи уже могут заслужить себе репутацию как способные разбираться с такого рода проблемами по мере того как распространяются слухи о том что произошло на Карнавальной неделе.

ПОЯВЛЕНИЕ АЛЬФОНСА

К Персонажам подходит небольшая фигура и представляется невероятным именем Альфонс Геркулес де Гаскойн. Альфонс одет в хорощо сшитый, но старомодный костюм. У него необычно круглая голова и огромные навощенные усы, слишком ухоженные чтобы быть настоящими. Он их постоянно трогает и закручивает. Оказывается, что Альфонс довольно необычный халфлинг, родом из Бретонии и говорит на Рейкшпиле с невыносимым акцентом. Он находит Персонажей в **Оружии Храмовника (The Templar's Arms)** или другом месте где они остановились. У Альфонса есть некоторые связи при дворе, особенно среди кухонного персонала и он слышал слухи о способностях Персонажей решать проблемы. Он считает, что эти слухи несколько преувеличены, но поскольку он не из тех, кто недооценивает собственную репутацию, Альфонс не считает это большой проблемой.

ПОЧЕМУ МЫ?

Если Персонажи не участвовали в Силе за троном, Альфонс выйдет на них по результатам их других свершений, заставивших его считать, что они подходят для его дела. Если они ничем особенным не отличились, Альфонс может их неправильно оценить или спутать с кем-то другим. В таком случае можете развлекаться как вам заблагорассудится. Альфонс может отпускать фразы вроде *‘Думаю это не проблема для Зеро Нульна?’* или *‘Думаю это напечнит вам о том случае с Герцогом Тилии, ой? Вы обязательно расскажете мне как все было, когда мы закончим!’*

Альфонс оказывается известным частным детективом в Мидденхайме, занимающимся случаями похищений, нуждающимся в помощи надежных людей. Он сообщает Персонажам приведенную ниже информацию. Вы можете просто зачитать ее вслух или сообщить каким-либо другим образом.

‘Мес Аамис, Я уверен, Я точно уверен что вы знаете лучшего детектива в Старом Мире. Вы ведь слышали о Альфонсо, нет?’

Альфонсо отвечает вежливый поклон. Если персонажи признаются, что не слышали о нем, он немного смутится, но продолжит.

‘Я был нанят чтобы удостовериться в безопасности сына Людвиг Ортели – молодой человек по имени Сигизмунд – был похищен и за него требуют выкуп. Похитители требуют 500 золотых крон за возвращение сына невредимым и это есть ужасно! Отец не имеет столько денег! Если они не получат деньги к полуночи через три дня, злодеи обещают вернуть Сигизмунда – как они говорят – в виде мелких кусочков. Альфонсу нужно спасти его раньше!’

Он широко улыбается и накручивает ус на палец, предоставляя Персонажам немного обдумать его предложение.

‘Я, Альфонсо Эркуль де Газойн, блестяще отследил похитителей прямо до их логова, где они держат юного Ортели. Я нуждаюсь в помощи нескольких надежных людей, таких как вы чтобы разведать местоположение врагов и затем в подходящий момент спасти Сигизмунда. Вы мне поможете?’

Если его попросить, Альфонс расскажет, что не может обратиться к местным властям потому что (по мнению Альфонса, которое разделяет Людвиг Ортели), они просто куча придурков, которые точно все провалят и гер Сигизмунд будет убит.

Альфонс предлагает Персонажам 30 золотых крон если они помогут освободить Альфонса невредимым и 15 золотых если его се же ранят, но это не будет угрожать его жизни. Персонажи могут уговорить его впредь до 50 золотых с помощью **Серьезного (+0) теста Topra Haggle**.

Если Персонажи соглашаются на работу, Альфонс сообщает им что они встретятся в доме, который он снял недалеко от убежища похитителей. Он объясняет, как пройти к Номеру 12 Вендебан в Альтквартале - злачном районе города. Альфонс настаивает, чтобы Персонажи не надевали броню тяжелее чем кожаная, не надевали шлемы и не брали с собой габаритного оружия, которое легко заметят похитители. Это не выдумки и если Персонажи пренебрегут советом, они могут спугнуть похитителей (см. стр. 87).

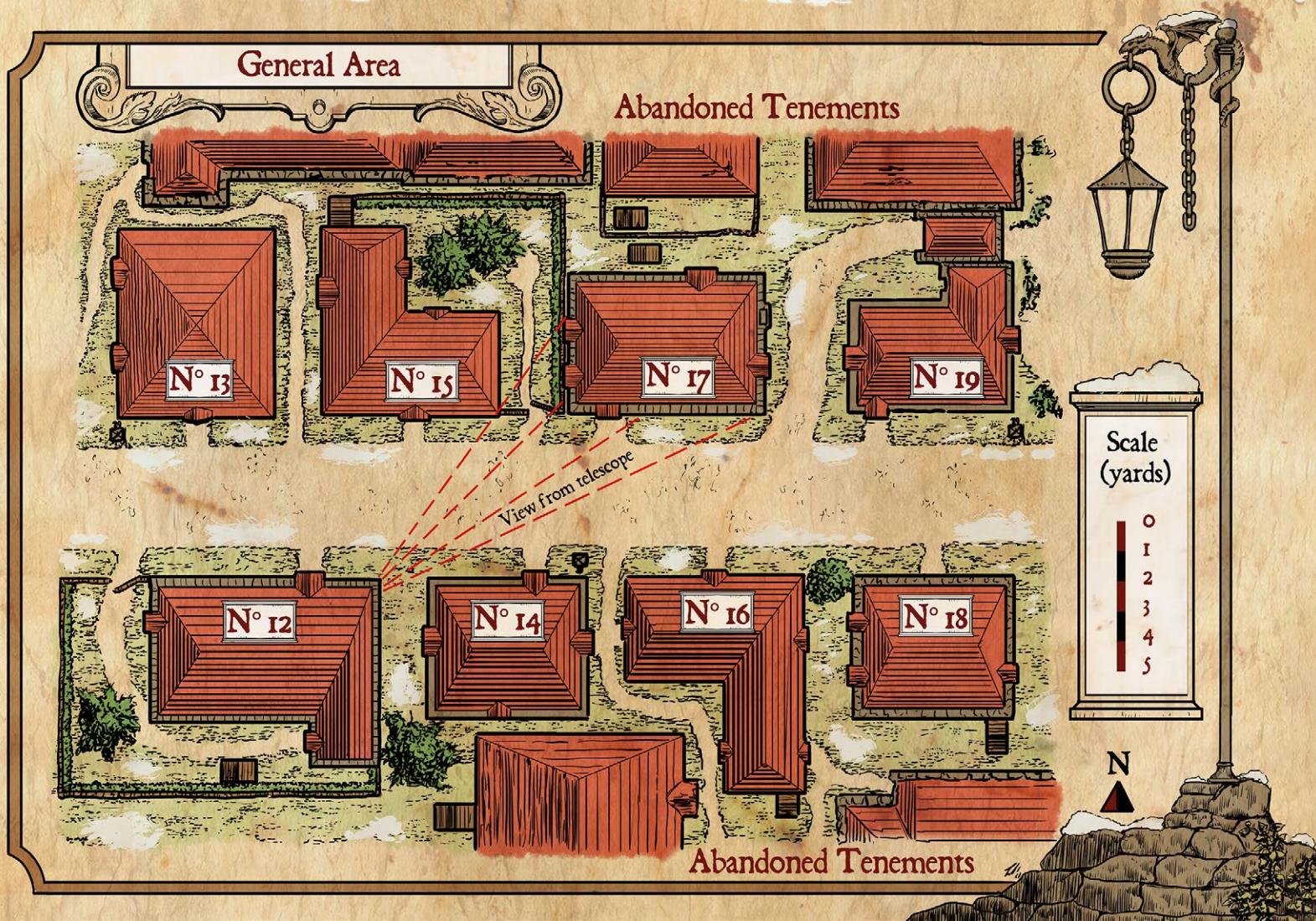
Бедные Персонажи могут выклянчить у Альфонса до 6 GC на приобретение недостающей экипировки, но, если будут просить больше, Альфонс начнет сомневаться – с теми ли людьми он связался.

ПОДГОТОВКА

Укрытие должно находиться в злачном месте выбранного GM-ом города. Для Мидденхайма это будет Альтквартал, где обитает большинство представителей подпольного мира Мидденхайма. Это настоящий лабиринт извилистых улочек и переулков, образованных хибарами и многоквартирными домами. Днем здесь бродят еще менее внушающие доверие субъекты. Патрули стражи здесь появляются редко и хорошо вооруженными. Более подробно про Альтквартал вы можете почитать в **Мидденхайме** стр. 37. Если вы хотите провести это приключение в Альтдорфе, вам хорошо подойдет Восточный тупик (East End) (**Альтдорф**, стр. 129).

Пока персонажи двигаются к своей цели, им приходится пройти через толпу попрошаек и карманников. Однако, когда они достигнут улицы где находится номер 12 (показана на карте ниже), все вокруг окажется подозрительно безлюдным. Местные знают, что что-то происходит в номере 17, о таких вещах всегда становится известно, благодаря слухам и пересудкам.

Проникнув в номер 12, Альфонс ведет Персонажей наверх по лестнице и дает указания. Он сообщает что похитители укрылись в номере 17 через улицу.



ВЫШИБАЕМ ДВЕРЬ

Альфонс настоятельно напоминает Персонажам что, если они просто ворвутся внутрь, они подвергнут опасности жизнь Сигизмунда. И если им плевать на репутационные потери Альфонса (основное негативное последствие что приходит ему на ум), он также напоминает, что им не заплатят, а еще на их руках будет кровь невинного молодого человека. Не говоря уже о разъяренном отце.

Тем не менее некоторые группы могут настаивать на прямолинейном подходе. Если они на это решатся, похитители не будут терять времени и будут обороняться, а также пошлют кого-то в подвал чтобы расправиться с Сигизмундом если Персонажи их к этому вынудят. В конце концов бесполезно угрожать убийством заложника и не собираться этого сделать.

Даже если такой безумный план удастся, хотя и не должен, Альфонс будет в ярости за то, что его не послушали и пошли на такой риск, а также согласится заплатить только под угрозой расправы.

Один из Персонажей может наблюдать за фасадом дома через телескоп (тщательно укрытый занавесками), а остальные могут поискать возвышенности, с которых будет удобно наблюдать за домом. Им следует аккуратно записать (или запомнить если не умеют писать) кто приходил и кто уходил, а также все что они видели внутри. Ни при каких обстоятельствах нельзя делать ничего что может вспугнуть похитителей.

Альфонсо на некоторое время отлучится чтобы проверить некоторые криминальные связи похитителей и вернется к полночи за отчетами.

ТЕЛЕСКОП

Работа Персонажа за телескопом простая. Все что ему нужно делать это быть внимательным и не дать себя заметить. Если у персонажа нет таланта *Чтение/письмо Read/Write*, настаивайте, чтобы он не делал никаких записей, а наоборот запоминал о всех приходах и уходах похитителей чтобы рассказать об этом Альфонсо.

Персонажу с телескопом видна передняя дверь и внутренности Спальни 1 и Спальни 3 (см карту) на первом этаже. За первую вахту он увидит, что все остальные видимые окна закрыты и передняя дверь выглядит достаточно крепкой. Пройдя успешный **Средний (+20) тест Восприятия Perception**, Персонаж заметит на крыше слуховое окно, немного косоватое и треснутое.

Задняя часть дома

Одному или нескольким Персонажам стоит найти хорошую позицию для наблюдения за задним фасадом номера 17. Чтобы не навлечь на себя неприятности ему пригодятся способности скрытно перемещаться, находить хорошие укрытия и придумать благовидный предлог на случае если его кто-то встретит и задаст вопрос. Персонажа, который не сумело вести себя достаточно тихо или подобрался к дому слишком близко, встретит выскочившая из номера 19 Фрау Кох, обладающая склочным характером и скалкой в руках для уверенности (см. стр. 91)!

Есть несколько подходящих мест, откуда будет удобно наблюдать за задним фасадом дома. Например, заброшенный дом сразу за номером 17. Сортир в нескольких футах от номера 17 подходит еще лучше, хотя и не так удобен для шпионажа. Со своей наблюдательной точки Персонажи могут видеть переднюю и задние стены дом, заглядывать в кухню на цокольном этаже и три спальни на втором этаже. Все остальные комнаты закрыты занавесками, кроме треснутого слухового окна на чердаке. То, что можно отсюда увидеть описано в разделе **Наблюдение** ниже.

См. также **Проникновение на задний двор к другим людям** (стр. 86) о том как управлять перемещениями Персонажей во время наблюдения.

Жители

Всего в доме находится шесть похитителей, одна злая собака и несчастный сын. Организатор похищения Клавдия Карбонетти – подозрительная, злая и хитрая особа. Ее правая рука бандит Паоло Жентиль – безумный садист, обожающий Клавдию и выполняющий любые ее указания. Остальные члены банды (Кнуд, Бритта, Илона и Михаил) – это просто нанятые для этой работы вышибалы. Они подчиняются Клавдии потому что она им платит и потому что знают, что с ними сделает Паоло, если они ослушаются. Конечно они не слишком горят желанием помереть за 5 шиллингов в день, а Клавдия с Паоло считают их просто расходным материалом.

Джузеппе- это ручной пес Клавдии. Это Тикийская Гончая, настолько же игривая и дружелюбная как голодный Сквиг. Несчастная жертва Сигизмунд сидит связанный по рукам и ногам в подвале и мечтает оказаться где угодно в другом месте. Все похитители и их статистика описаны в разделе NPC (стр. 95).

Проникновение на задний двор к другим людям

Пока Персонажи заняты наблюдением за убежищем похитителей, используйте Встречный тест Навыка чтобы понять заметили ли их похитители или соседи (см. описание встречных проверок на стр. 153 WFRP). Проверки могут варьироваться в зависимости от времени суток и Навыков Персонажей.

Днем

Если Персонаж ведет себя подозрительно и находится там, где его быть не должно или привлекает к себе внимание другим образом, любой стражник должен сделать встречную **Среднюю (+20) проверку Внимательности Perception** против **Серьезной (+0) проверки Скрытности (В городе) Stealth (Urban)** Персонажа. Эта проверка может быть легче для персонажа, который замаскировался или каким-либо еще образом сделал себя менее привлекающим внимание.

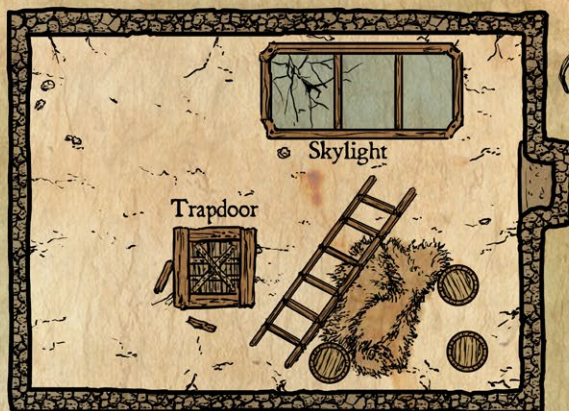
Например, он может одеться как оборванец и ходить от двери до двери, клянча деньги или пройти мимо в образе продавца пирожков. В любом случае он может привлечь к себе внимание похитителей или их соседей, но это не повлечет к его раскрытию. Его могут просто попросить удалиться или попросить пирожок в зависимости от обстоятельств.

Ночью

Спящие, выпивающие или занятые другим образом NPC должны сделать встречную **Серьезную (+0) проверку Внимательности Perception** против **Средней (+20) проверки Скрытности Stealth** Персонажа, так как ночью прятаться сильно проще. Некоторые действия привлекают к себе ночью меньше внимания. Например, персонаж может притвориться бредущим по переулку пьяницей. Другие действия менее эффективны. Редкий продавец пирожков осмелится заниматься своим ремеслом ночью в Альтквартале.

Scale (yards)

0 1 2

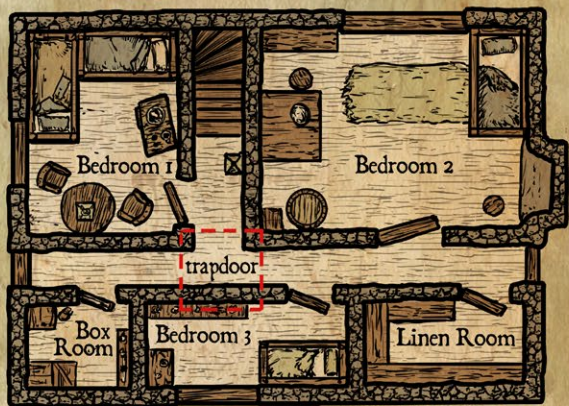


The Attic

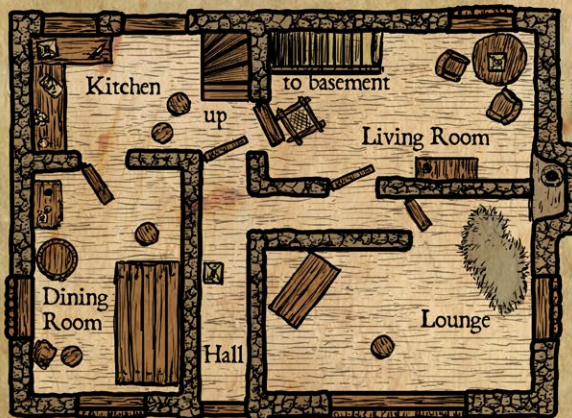
N°17 Wendenbahn

СЛОЖНОСТЬ ВЗЛОМА

Тип замка	Сложность	SL
Закрытое окно	Средняя (+20)	0
Дверь в помещении	Серьезная (+0)	2
Наружная дверь	Сложная (-10)	2



First Floor (all windows unshuttered)



Ground Floor (only kitchen window unshuttered)

ПОЛЗАНИЕ ПО КРЫШАМ (ТОЛЬКО НОЧЬЮ)

Дома в этом районе имеют от двух до трех этажей. Двухэтажные дома имеют высоту 6 ярдов, а трехэтажные – 9 ярдов.

Лазание

Чтобы залезть наверх двухэтажного дома нужно пройти **Сложный (-10) Тест Лазания Climb**, а наверх трехэтажного **Трудный (-20) тест Лазания Climb**. Сложность может быть снижена если у персонажа есть необходимая экипировка или таланты, такие как *Лазание по стенам Scale Sheer Surface* или достаточно длинная веревка с крюком.

Большинство зданий имеют самую наименьшую высоту по углам там, где крепятся сливные трубы и проще всего залезть наверх. Чтобы залезть на дом прямо по фасаду или торцевой стене нужно обладать талантом *Лазание по стенам Scale Sheer Surface* и применять указанные выше модификаторы.

Заборы между дворами требуют **Серьезный (+0) тест Лазания Climb** чтобы через них перелазить.

Вы можете найти правила на прыгание и падения на случае если персонаж не сможет перепрыгнуть с одного здания на другое в **WFRP** стр. 166.

Шум

Черепица на домах в Альтквартале довольно старая и не слишком безопасная. Да и вообще, когда кто-то ходит у вас над головой, получают достаточно громкие звуки. Не забывайте делать проверки Восприятия Perception за спящих в доме, на который забирается Персонаж, даже если он это делает крайне тихо. Большинство жителей вполне способны услышать, когда по их крыше идет кто-то больше голубя.



ПЛАН ПОХИТИТЕЛЕЙ

После того как Клавдия похитила Сигизмунда, она со своей бандой спряталась в этом доме. После этого она отправила записку с требованием выкупа (через непричастного наемного курьера) и дала Ортели три дня на выплату 500 золотых крон или его сын будет убит. После этого в записке Ортели были даны инструкции как передать деньги.

Теперь Клавдия ждет пока закончится установленный срок, после чего она собирается послать Ортели записку, чтобы он пошел в указанный бар в Альтмарке с выкупом. Там Паоло заберет деньги и вернется в дом.

Если Ортели не придет с деньгами, Клавдия планирует отослать ему кусочек Сигизмунда (скажем палец) чтобы сделать Ортели более сговорчивым. Если Паоло вернется с деньгами, Клавдия убьет Сигизмунда (зачем оставлять после себя свидетелей) и банда исчезнет. После отсидки в потаенном месте в течение нескольких недель, Клавдия и Паоло попробуют найти еще одну подходящую жертву.

Как вы уже поняли Клавдия не очень хороший человек. К счастью для Сигизмунда Клавдия не приняла во внимание блистательно или скорее превосходного Альфонса Геркулеса де Гаскойна, который проделал невероятную работу и отследил путь записки с требованием выкупа обратно до самого заказчика в Альтмаркте. Владелец заведения согласился помочь смешному человечку, размахивающему деньгами и дал Альфонсу точное описание '*группы подозрительных типов со злой собакой*', которые покупали бумагу. Далее задача по отслеживанию Клавдии и компании до их убежища были для талантливого детектива детской игрой.

И так как она не подозревает о том, что о ее местоположении кто-то знает, у Клавдии нет никаких шансов. Конечно у нее есть связанный по рукам и ногам заложник в подвале. Клавдия, Паоло и Джузеппе постоянно находятся в гостиной (living room). Один охранник стоит в коридоре (hall) и еще один в кухне (kitchen). Оставшиеся два отдыхающих охранника сидят в спальне 1.

Если произойдет что-то непредвиденное, Клавдия рассчитывает, что охранники выиграют для нее время чтобы спуститься в подвал, схватить Сигизмунда и угрожать его убить, если ее банде не дадут скрыться невредимыми. Если все пойдет совсем плохо, она спустит на Сигизмунда собаку и будет пытаться убежать пока его будут пытаться спасти.

БОРМОЧУЩИЙ КОЛЫШЕК (MUMBLETY-PEG)

Это довольно опасная игра, популярная в Мидденхайме, да и во всей Империи тоже. В Мидденхайме игроки роняют нож на свою вытянутую ногу. В начале игры игроки втыкают в землю колышек или нож и образуют вокруг него круг. Цель игры состоит в том, чтобы воткнуть нож как можно ближе к своей ноге и у кого получится сделать это ближе всего выигрывает в этом раунде. В бормочущий колышек обычно играют пока кто-то не выиграет три раунда и по старой традиции тот, кто попал себе в ногу побеждает автоматически. Проигравший больше всего раундов игрок должен вытащить колышек или нож из земли зубами, желательно бормоча при этом проклятия остальным.

Из этого можно сделать вывод о том насколько длинные и холодные ночи в Фаушлагге что приходится забавляться таким способом.

НАБЛЮДЕНИЕ

Ниже приведена последовательность событий, происходящий после того как Персонажи начинают наблюдение за номером 17.

Примечание: NPC указываются по имени, однако изначально Персонажи не знают, как кого из злодеев зовут. Поэтому вам стоит описывать их судя из описания внешности (см. стр. 95) 'мужчина шатен', 'высокая испуганная женщина' и т.д.

Начало (полдень)

Спальни 2 и 3 пустые и пустыми остаются. В Спальне 1 сидят двое мужчин (Кнуд и Михаил) и играют в карты. Одна женщина на кухне (Бритта) занимается стряпней.

12:30

Женщина (Илона) входит в кухню и отпирает боковую дверь, пропуская внутрь Бритту. После она запирает за ней дверь. Бритта осторожно несет ведро (в нем помои Паоло, Клавдии и Сигизмунда). Она выносит ведро за туалет за домом, чем-то занимается и уходит обратно, возвращаясь через заднюю дверь.

Любые персонажи в пределах 6 ярдов от задней двери могут с помощью Успешного **Серьезного (+0) Теста Восприятия Perception** услышать, как Бритта стучит четыре раза, говорит 'Откройте, это я Бритта'. Ее впускают внутрь и она проходит в заднюю часть кухни.

13:00

Бритта возвращается в кухню, а Илона уходит куда-то внутрь дома. Передняя дверь открывается, и Илона выходит. Большой мужчина (Паоло) закрывает и запирает за ней дверь. Если Персонажи попробуют за ней последовать, Илона приведет их к местной таверне, где она закупает еды на шесть человек минимум и еще большой кусок сырого мяса.

14:00

Илона возвращается с большой корзиной. Она четыре раза стучит в переднюю дверь и что-то говорит. Если у наблюдающего за ней Персонажа есть талант Чтение по губам Lip Reading, он может пройти **Серьезный (+0) Тест Восприятия Perception**. В случае успеха он может понять, что она говорит 'Это Илона, давай открывай! Корзина ужасно тяжелая.' Паоло открывает дверь, Илона заходит, дверь закрывается.

Через несколько минут после того как находящийся позади дома Персонаж увидел возвращение Илоны на кухню, она отдает Бритте немного еды и бутылку эля, а потом поднимается по лестнице к Кнуду и Михаилу и дает им такие же порции.

15:00-23:30

Кнуд, Михаил и Илона заканчивают еду, выходят на улицу чтобы справить нужду так же как делала Бритта (это дает возможность Персонажам выучить их имена) и затем ложатся немного вздремнуть.

В кухне Бритта практикуется в чем-то наподобие Бормочущего колышка. Потом снова выходит на улицу, на этот раз в сопровождении злобной на вид собаки.

Собака справляет свои дела, немного рыскает по саду и вокруг него, обращая особое внимание на кусты и другие места где могут укрываться Персонажи. Все, кто прятался в заброшенной многоэтажке или туалете возле многоэтажки находятся в безопасности от угрозы обнаружения. Остальных могут заметить если они не догадаются кинуть собаке что-то съестное или отвлекут ее другим образом. Если Джузеппе обнаружит Персонажа, когда рядом нет Бритты, можно попытаться успокоить Гончую с помощью **Трудного (-20) теста Обаяние для животных Charm Animal**.

23:30

Илона заходит на кухню, и они вместе с Бриттой идут будить Кнуда и Михаила. Пары меняются местами: Илона и Бритта ложатся в кровати, Кнуд становится на стражу в кухне, Михаил уходит куда-то в дом на первом этаже (коридор).

12:00-8:00 am

В Спальне 1 тихо и темно. Скучающий Кнуд сидит и пялится в окно кухни. Время от времени появляется Михаил, набирает заново три кружки в бочке с дождевой водой и толкает Кнуда чтобы тот не вздумал заснуть.

8:00 и дальше

Собаку снова выпускают наружу, а Кнуд и Михаил едят простенький завтрак. Охрана сменяется в 11:00, а затем все повторяется, как и вчера.

ПОЯВЛЯЕТСЯ АЛЬФОНС (СНОВА)

Альфонс возвращается в Номер 12 в полночь тем же вечером. Он выслушивает отчет Персонажей, покачивает головой, задумчиво тербит усы и говорит

‘Аха! Просто замечательно, не правда ли? Мы кое что выяснили, верно? Что думаете мес ами?’

Теперь Персонажам нужно доказать, что Альфонс не зря им доверился. Альфонс задает дополнительные вопросы, дает комментарии и просит поделить мнением как лучше спасти Сигизмунда.

Конечно лучший в мире детектив уже извлек все что можно из наблюдений Персонажей, но все равно хочет узнать их мнение чтобы потом высказать свою критику и похвалиться своей проницательностью.

ALPHONSE'S CONCLUSIONS

Альфонс сделал несколько дедуктивных выводов о ситуации и с театральным видом делится ими с персонажами.

Местонахождение Сигизмуна

Парня явно не держат на чердаке – там нет охраны и даже если бы была, бандиты потрудились бы заделать слуховое окно. Это очевидно! Слуховое окно означает что его не держат ни в одной из спален. Возможно он заперт в шкафу, но если бы он там находился рядом с ним был бы охранник на случае если он попытается вылезти или начнет шуметь. Так что скорее всего его и на первом этаже нет.

Поэтому если Сигизмунд еще жив, он должен быть на цокольном этаже или в подвале. И так как похитители больше всего времени проводят на цокольном этаже, скорее всего он в погребе.

Количество бандитов

Шесть: двое наверху, один в кухне плюс три где-то еще на цокольном этаже (три кружки Илоны – запомнили ли персонажи такую важную подробность?).

План нападения

Альфонс предлагает несколько путей спасения, которые могут использовать Персонажи. Он снова дает возможность Персонажам высказаться прежде чем поделить своими мыслями. Впрочем, Альфонс может быть и впечатлен, так как благодаря своим способностям сразу распознает хороший план. Он соглашается с предложениями Персонажей насчет применения насилия поскольку считает их более сведующими в таких вопросах, но в любом случае желает оставить за собой последнее слово.

Отравленная еда

Можно подмешать нечто неприятное в еду бандитов в таверне. В этом есть несколько минусов: яд могут заметить, он может попасться Сигизмунду или бандиты будут ожидать появления Персонажей.

Атака в лоб

Вместо этого можно напасть на Илону, когда она пойдет за едой в таверну и каким-то образом заставить ее притворившись ей попытаться проникнуть через переднюю дверь. Вполне возможно, что пароль для входа — это просто ее имя (также, как и для задней двери).

Когда дверь откроют, остальные Персонажи, укрывшиеся поблизости могут забежать внутрь и расправиться с охраной. Конечно если пароль не подойдет, план провалится или похитители просто поймут, что возле двери не Илона. Также притворщику придется удерживать дверь в одиночку пока не подоспеют остальные прятавшиеся Персонажи.

Нападение сзади

Охрану можно подкараулить в туалете и подменить кем-то из членов партии. Недостаток тут в том, что кто-то на кухне может услышать звуки борьбы и Персонажам придется действовать быстро чтобы не вызывать подозрений.

Слуховое окно

Похоже это наименее защищенный вход, но там может быть ловушка. Также Слуховое окно находится дальше всего от предполагаемого местонахождения Сигизмунда и добираться до него с крыши будет далеко и громко.



ПЛАН СПАСЕНИЯ

Теперь Персонажам предложит выбрать какой план реализовывать. Они должны прикинуть чем обладают полезным и что поможет им в спасении Сигизмунда. С помощью Альфонсо вы можете напомнить Персонажам о навыках и талантах, которые они могли забыть. Не составляйте план за них, но можете указывать на допущенные ими ошибки.

Вы можете удивиться тому насколько прекрасный план разработают Игроки. В обычных обстоятельствах, бой начинается для Персонажей неожиданно. Открываешь неправильную дверь и сразу начинается бой. И хотя это несомненно интересно, в таких случаях у Персонажей обычно нет времени подумать, так как им приходится реагировать на готовую ситуацию. Дайте игрокам полчаса на проработку плана, и они вас приятно удивят.

Каким бы ни был план игроков, дайте им возможность его реализовать. Возможно им захочется устроить спасение вообще без боя. Позвольте им попробовать. Вам не обязательно устраивать в конце рукопашную схватку если получится обойтись без этого.

ТЕСТЫ ВОСПРИЯТИЯ PERCEPTION

Каждый раз, когда Персонаж издает серьезный шум (наступает на что-то, падает с лестницы и т.д.) сделайте **Средний (+20) Тест Восприятия Perception** для стражей наверху если они не спят или **Серьезный (+0)** если они спят. Вам достаточно сделать один тест за обеих стражей. Совсем громкие звуки, такие как звуки боя требуют **Легких (+40) Тестов** для бедствующих и **Средних (+20)** для спящих. Встречные тесты не нужны. Никакой стелс не сможет скрыть звуки боя.

Если в плане много дыр, Персонажам предстоит нелегкое испытание. Если Клавдия и ее банда обнаружат персонажей слишком быстро, с жизнью Сигизмунда и репутацией Альфонсо покончено.



АЛЬФОНСО УХОДИТ

После того как Персонажи составляют план, Альфонсо их покидает. Детектив не то чтобы плохой боец, но предпочитает платить за такие услуги другим. Если персонажи уговорят его сыграть ключевую роль в хитроумном плане, он может остаться. Если вы боитесь, что они завязнут в бою и окажутся в меньшинстве, вы можете оставить его с ними. В остальных случаях постарайтесь его убрать чтобы Персонажи не чувствовали, что слишком обязаны ему успехом – пусть это будет их момент триумфа (или поражения).

Если же Альфонсо желает уйти, а Персонажи уговаривают его участвовать в штурме, он все же может находиться с ними, но не перетягивая на себя все внимание. Например, когда персонажи вместе с Альфонсо крадутся вдоль Номера 17, готовясь напасть на вышедшую в туалет Бритту, по улице может пройти патруль Стражников, стучащих в дома и что-то ищущих. Альфонсо может вызваться отвлечь их внимание пока Персонажи будут заниматься нападением.

Если все пойдет плохо с самого начала и Персонажи окажутся в беде, Альфонсо всегда может появиться в последнюю минуту и попытаться их спасти. Тем не менее если Персонажи совсем сплосхвали и их план был совсем плох, вы не должны мешать им провалить дело. Истории всегда интереснее если счастливый конец не предопределен.

THE RESCUE

Попасть внутрь будет просто или сложно в зависимости от решений Персонажей. Задача Клавдии в случае неприятностей – отпереть дверь в подвал, схватить Сигизмунда (это все займет 3 хода) и подняться с ним по лестнице обратно (еще 2 хода), пока Паоло и Джузеппе выиграют для нее время. Паоло сначала стреляет из своего Бландербаса, а потом бросается в атаку, а Джузеппе несется вперед и пытается всех кусать. Как только Клавдия оказывается наверху лестницы с Сигизмундом, она начнет угрожать Персонажам убийством мальчика чтобы те дали ей уйти.

Когда начинаются звон клинков и крики, стража попытается прийти Клавдии на подмогу. Однако если они увидят, что перевес не на их стороне, они могут решить сбежать. В конце концов их просто наняли для этой работы.

НОМЕР 17 ВЕНДЕНБАН

Чердак

Охранники в спальне 1 могут пройти тест Восприятия Perception чтобы услышать, что кто-то забрался на чердак. Если они не спят, это будет Серьезный (+0) Тест против Стелса Stealth Персонажа. Если они спят тест Стелс Stealth Персонажа становится Легким (+40).

Если его не смазать, слуховое окно при открытии будет скрипеть. Высота прыжка из слухового окна на пол – 3 ярда (при этом стража должна будет пройти еще один тест Восприятия Perception если Персонажи не догадались использовать веревку.) На чердаке лежит много старой сломанной мебели, тарелок и ковров, за которые Персонажи могут зацепиться. Им потребуется пройти **Серьезный (+0) тест Восприятия Perception** чтобы ничего не задеть, если они не догадаются взять с собой какой-то источник света или обладают талантом *Ночное зрение Night Vision*. Люк с чердака на первый этаж тоже скрипучий, а на лестнице сломана одна ступенька. Если первый спускающийся Персонаж не осмотрит внимательно лестницу, он должен пройти **Серьезный (+0) тест Восприятия Perception** чтобы заметить сломанную ступеньку. Если не заметил он должен пройти **Серьезный (+0) тест Атлетики Athletics** или падает, и стражники делают еще один Тест Восприятия Perception.

Первый этаж

Банда использует только спальню 1, в которой двое стражников или спят, или играют в карты (см. расписание в **Наблюдение** на стр. 88). Если их что-то встревожит, они потратят 1 раунд чтобы выхватить оружие. Если они спят, это займет 3 хода, и они не успеют одеть броню.

Цокольный этаж

Если здесь начнется бой, это приведет к новым тестам Восприятия Perception как описано выше. В коридоре и кухне находится по охраннику (с оружием в руках). В гостиной (living room) находятся Клавдия, Паоло и собака. Пара спит по очереди. Паоло дежурит днем. Тот, кто спит должен потратить 2 хода чтобы проснуться, 1 ход чтобы схватить оружие и не успеет одеть броню. Собака просыпается и атакует за 1 ход.

РАЗРЕШЕНИЕ СИТУАЦИИ

Столкновение может закончиться двумя исходами: либо Персонажи захватывают или убивают Клавдию прежде чем она добирается до Сигизмунда, либо Клавдия успевает приставить нож к его горлу и заявляет *'Назад, или я его прирежу!'*

В последнем случае происходит традиционное противостояние: Клавдия не может сбежать, а персонажи не могут получить Сигизмунда. Клавдия и Персонажи начинают напряженно торговаться. Клавдия предлагает отпустить Сигизмунда в обмен на деньги и возможность уйти (20 крон будет достаточно), но, если поднажать, она согласится на просто возможность уйти.

При этом Персонажи должны убедить Клавдию что они позволят ей уйти невредимой. Это серьезная проверка для изобретательности Персонажей. Одним из решений может быть то что кто-то из них согласится занять место заложника вместо Сигизмунда. Это довольно опасно, хотя Клавдия мало что выиграет от убийства Персонажа (она ведь не получит за это денег) и наживать себе новых врагов – это последнее что ей сейчас нужно. Если Персонаж совершит нечто настолько героическое – вознаградите их. Клавдия может протащить его несколько кварталов, затем оглушит ударом по голове и бросит.

Соответственно если Сигизмунда убьют или утащат в какое-то другое место – Персонажи потерпят поражение. Отец Сигизмунда будет вне себя от горя и хотя в сердцах может наговорить всякого о мести Персонажам, на самом деле все эти угрозы останутся лишь словами скорбящего отца. Альфонс не захочет больше иметь с ними ничего общего если конечно поражение было вызвано банальной неудачей, а не глупостью.

Последствия Сценария

По вашему желанию вы можете развить приключение несколькими способами.

Семейное дело

Клавдия – это не более чем мелкий член небольшой местной тилийской группировки *Маснада*, действующей по всей Империи. Она запланировала эту операцию чтобы выплатить должок своей семье в Миральяно. К сожалению неудача ставит пятно на ее репутации и чести семьи Клавдии, а долг остается неоплаченным. Братья и сестры Клавдии – это троица особо опасных бандитов, которые собаку съели на нападениях на караваны, возвращающихся со стороны Пограничных Принцев и обязательно отомстят Персонажам.

Большой сыр

Клавдия напрямую не связана ни с кем из Королей преступного мира Мидденхайма. Однако попытка подобного похищения вряд ли была бы возможна без их одобрения. Эдаму Гауда (**Мидденхайм**, стр. 131) было обещано 20 процентов от выручки, т.е. около 100 золотых крон за его разрешение на похищение. Вмешательство Персонажей бьет по его карману и поэтому Большой сыр будет разочарован тем что ему не заплатили. Он не ожидает от Персонажей всей суммы. В конце концов они занимались своим делом. Зато он ожидает доли от того что им заплатили за работу.

Агент подпольного короля появится на следующую ночь после неудавшегося похищения. Как будут вести себя Персонажи – это их дело. Если они заплатят, Эдам будет доволен и даже возможно предложит Персонажам работу в будущем. Если они откажутся, следующей ночью группа вышибал свяжется с ними и сообщит что им лучше заплатить.

Если Персонажи спасут Сигизмунда, его процветающий (но жадный) отец будет в восторге. Они получат множество приглашений на ужин, где смогут

познакомиться с влиятельными людьми Мидденхайма, если у них ранее не было таких знакомств. Таким образом приключение вполне можно вставить перед **Сила за троном (Power Behind the Throne)**, так как это даст им доступ к влиятельным NPC, с которыми иначе они вряд ли познакомились бы.

Если Персонажи все провалят и Сигизмунда убьют, оставшись сами в живых, есть некоторая вероятность что семья Сигизмунда или выжившие бандиты в последствии будут их искать. Возможно, что Клавдия (если она выживет) укажет на них как на сообщников или даже организаторов всего плана! Она особенно хороша в такого рода вещах, особенно ради того, чтобы себя обезопасить.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Помимо обычной награды за отыгрыш, вы можете вознаградить Персонажей следующим образом:

☠ 20-100 XP за проработку плана. Наградите за здравый смысл и изобретательность (но не глупость) идей! Не бойтесь вознаградить Персонажа, который предложил самую здравую идею.

☠ 15 XP за расправу с каждым из похитителей и их собакой. Поимка Клавдии живьем и сдача ее властям достойны дополнительной награды в 20 XP каждому. Также в этом случае персонажи получают дополнительное вознаграждение. Окажется что Клавдию уже разыскивают за несколько темных дел.

☠ 30 XP за спасение Сигизмунда целым и невредимым (более или менее).



MEET THE NEIGHBOURS

В Венденбане гораздо больше жителей чем Персонажи и похитители! Большинство домов заселены и их жители не будут рады если Персонажи попытаются втянуть их в свои проблемы.

Номер 12 (2 этажа): Альфонс Геркулес де Гаскойн и компания.

Номер 13 (3 этажа): пустой.

Номер 14 (3 этажа): Герр и Фрау Мейснер. Кроткие местные торговцы, не желающие лишних неприятностей. Их легко подкупить или заставить угрозой держать язык за зубами. Используйте профиль Человека на стр. 331 **WFRP** со следующими дополнительными Навыками: Восприятие Perception 43, Торговля (Продукты) Trade (Grocer) 54.

Номер 15 (3 этажа): Курт, Бурт и Герт. Местные рабочие, которые целый день работают, а потом всю ночь пьют. Их легко подкупить или запугать (все равно большую часть времени они будут спать). Используйте профиль Человека на стр. 331 **WFRP** со следующими дополнительными Навыками: Восприятие Perception 40, но все тесты Восприятия ночью они будут делать со штрафом -20.

Номер 16 (2 этажа): Медных дел мастера Герр Грюндик и его сын. Довольно подозрительные и совсем не глупые. Обычно сначала стреляют в бродяг, а потом уже задают вопросы. Используйте профиль Человека на стр. 331 **WFRP** со следующими дополнительными Навыками: Восприятие Perception 45, Стрельба (Арбалет) Ranged (Crossbow) 45. Арбалет и 12 болтов они всегда держат под рукой.

Номер 17 (3 этажа): Похитители.

Номер 18 (3 этажа): Фрау Петра и Мари, исполнительницы из местной таверны. Они платят местным Стражника и Эдаму Гауда за защиту и не постесняются позвать их на помощь если им будет грозить опасность. Их можно подкупить, но у них большие запросы и не согласятся на что-то меньшее чем золотые монеты. Используйте профиль Человека на стр. 331 **WFRP** со следующими дополнительными Навыками: Очарование Charm 40, Торг Haggle 34, Восприятие Perception 36, Выступление Perform 42.

Номер 19 (2 этажа): Фрау Эльза Кох и Влад, ее крайне злобный пес, одержимый по мнению хозяйки духом умершего Царя Кислевитов. Она эксцентрична, подозрительная и агрессивна по отношению ко всем, кто не нравится Владу, т.е. практически ко всем. Используйте профиль Человека на стр. 331 **WFRP** со следующими дополнительными Навыками: Восприятие Perception 50, Рукопашный бой Melee (Basic) 40. Пари каждой с ней встрече Фрау Кох будет нести тяжелую сделанную Дфорвами скалку с вероятностью 50% - Оружие (Скалка) Weapon (Rolling Pin) +7. Влад использует профиль Собаки на стр. 331 **WFRP** со следующими дополнительными Трейтами: Обучен (Приручен, Сторожевой) Trained (Broken, Guard).

АЛЬФОНС ГЕРКУЛЕС ДЕ ГАСКОЙН

По внешности Альфонса сложно определить его возраст (на самом деле ему 96). У него зализанные черные волосы и большие навощенные усы. Его зеленые глаза блестят весельем и интеллектом. При мизерном росте в 3'7" сложно воспринимать его серьезно, что оказалось большой ошибкой для многих преступников!

На самом деле Альфонс умный, изобретательный и вообще неподражаемый частный детектив. Он много чего умеет и в высшей степени самоуверен. Приходит и уходит, когда ему вздумается, никогда не упускает никакие улики и редко позволяет своей добыче скрыться. Его острый взгляд и внимание к деталям позволяют ему мгновенно замечать множество мелочей. Благодаря этим способностям он сразу раскрывал множество случаев, хотя при необходимости Альфонс не чурается использовать свои воровские таланты чтобы добывать более конфиденциальную информацию.

Он проводит большую часть времени в Альтдорфе, Мидденхайме, Сальзенмунде и Мариенбурге. И конечно в Бретонии. Несмотря на то что он мастер маскировки, его необычная внешность зачастую позволяет ему действовать открыто, за что он пользуется уважением многих высокопоставленных работодателей. Благодаря его блестящей репутации, его услуги пользуются большим спросом среди высшего общества, где осмотрительность ценят не меньше чем способности. Он не слишком жаден и подбирает себе дела по своим способностям чтобы ни в коем случае не обмануть доверие своих работодателей.

ALPHONSE HERCULES DE GASCOIGNE – DETECTIVE, FORMER THIEF (SILVER 3)

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	W
3	42	51	37	32	60	75	65	75	59	63	11

Traits: Armour 1, Weapon (Dagger) +5, Size (Small)

Skills: Athletics 85, Charm 83, Climb 53, Consume Alcohol 42, Cool 69, Dodge 75, Endurance 42, Gossip 73, Intuition 80, Language (Reikspiel 76, Mootish 80), Lore (Altdorf 85, Bretonnia 90, Criminals 90, Law 85, Middenheim 90, Nuln 80), Melee (Basic 52, Brawling 62), Perception 80, Pick Lock 75, Sleight of Hand 75, Stealth (Urban) 85, Track 70

Talents: Acute Sense (Hearing, Sight, Smell), Alley Cat, Break and Enter, Etiquette (Criminals, Nobles), Read/Write, Secret Signs (Thief), Shadow, Speed Reader, Sixth Sense, Strike to Stun, Tenacious, Tower of Memories

Trappings: Ring of Subduction, Leather Jack, Fine Clothes, Dirty Clothes, Magnifying Glass, Lockpick, Dagger, Leather Jerkin, Poisoned Dagger in Sheath, 1d10 Gold Crowns



В случае если Персонажи успешно справятся с заданием, Альфонс может согласиться обучать Персонажей если они будут готовы мириться с его особенностями. Халфлинг получает бонус +10 на все тесты Товарищества Fellowship с ним.

КОЛЬЦО САБДУКЦИИ RING OF SUBDUCTION

Считается что это кольцо было изготовлено Коллегией Света (College of Light) по указанию Магнуса Благочестивого и было подарено Охотнику на Ведьм Гельмуту Клаузнеру чтобы помогать ему в его опасной работе. Кольцо было потеряно во время службы и с тех пор его разыскивает Храм Сигмарпа. Неизвестно как оно попало в руки Альфонса и столь же неясно что сделает с ним Храм Сигмара когда об этом узнает.

Кольцо настроено так чтобы реагировать на объекты или людей, которые привлекают или отклоняют Ветра Магии. Когда носитель оказывается ближе 3 ярдов от магического предмета, магического существа или заклинателя, носитель ощущает в руке легкое покалывание. Таким образом нельзя понять кто или что связаны с магией, но можно понять, что они где-то рядом. Кольцо настолько оригинально и искусно сделано что действует даже в омывающих Миддленхайма потоках Гура. Его стоимость сложно прикинуть, но, если знать нужных людей речь идет не менее чем о сотне крон.



КЛАВДИЯ КАРБОНЕТТИ

Клавдия – это порочная и злая мегера, да еще и не лишенная хитрости. Она родом из Миральяно и вместе с младшими сестрами и братьями устроила для себя «семейный бизнес» в Мидденхайме. Она буквально излучает угрозу и мало кто осмеливается встретиться с ней взглядом. Она средних лет, у нее темно оливковая кожа и неприятный взгляд.



ПАОЛО ГЕНТИЛЬ

Паоло прибыл в Мидденхайм вместе с Клавдией. Несмотря на то что он полностью предан Клавдии, Паоло настолько патологический садист что это иногда создает проблемы его боссу. Просить Паоло кого-то допросить – бесполезное дело, так как он скорее всего запытает жертву до смерти прежде чем она что-то расскажет.

CLAUDIA CARBONETTI – GANG BOSS (SILVER 3)

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	45	38	42	54	35	33	28	41	35	28	17

Traits: Armour 2, Ranged (Crossbow Pistol) +10, Weapon (Knuckleduster +10, Sword +10)

Skills: Consume Alcohol 69, Cool 50, Dodge 48, Endurance 69, Intimidate 52, Language (Reikspiel) 51, Leadership 38, Lore (Tilea) 56, Melee (Basic 55, Brawling 65), Perception 45, Ranged (Crossbow) 48, Stealth (Urban) 43

Talents: Criminal, Dirty Fighting 2, Etiquette (Criminals), Fearless (Watchmen), Menacing, Secret Signs (Thief), Strike Mighty Blow 2

Trappings: Mail Armour, Crossbow Pistol and 12 bolts, Knuckleduster, 2d10 Silver Shillings

PAOLO GENTILE – THUG, FORMER INTERROGATOR

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	55	28	51	41	32	30	38	28	30	22	17

Traits: Armour 1, Ranged (Blunderbuss) +8, Weapon (Sword) +9

Skills: Consume Alcohol 51, Cool 40, Dodge 45, Intimidate 61, Language (Reikspiel) 51, Lore (Tilea) 56, Melee (Basic 65, Brawling 60), Perception 42, Ranged (Blunderbuss) 48, Stealth (Urban) 43

Talents: Criminal, Etiquette (Criminals), Menacing

Trappings: Leather Jack, Hand Weapon (Sword), Blunderbuss and 4 Shots, Implements of Torture, 1d10 Silver Shillings



ПЕС ДЖУЗЕППЕ

Джузеппе – это Тилийская гончая, злобная выращенная для охоты порода наподобие терьера. Он полностью предан Клавдии и яростно будет кидаться в атаку по мановению ее руки. Джузеппе темно черного окраса, на нем шипованный ошейник и страшные шрамы от предыдущих боев.

GIUSEPPE THE DOG – TILEAN MANHOUND

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	45	–	30	30	30	25	–	15	10	15	10

Traits: Armour 1, Bestial, Frenzy, Night Vision, Stride, Bite +6



КНУД, БРИТТА, ИЛОНА И МИХАИЛ

Четверка вольных костоломов, нанятых Клавдией через контакт с Эдамом Гауда. Они не слишком инициативны и не собираются рисковать своей шеей ради других. Кнуд – блондин ростом 5'10". Бритта – шатенка 5'9". Илона ростом 5'5" и Михаил ростом 6'2" брюнеты.

KNUD, BRITTA, ILONA, AND MIKHAIL – THUGS

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	15

Traits: Armour 1, Weapon (Knuckledusters +6, Sword +7)

Skills: Melee (Basic 45, Brawling 40), Perception 40

Talents: Dirty Fighting, Hardy

Trappings: Leather Jack, Hand Weapon (Sword), Knuckledusters, Pouch Containing 2d10 Brass Pennies

ГЛАВА 14

УЖАС ВО ТЬМЕ

Шахта Оберхольцбек – это небольшое поселение в Серединных Горах. За последние недели двое шахтеров пропали в туннелях, а остальные боятся возвращаться к работе. После гибели своего погонщика из Клана Молдер в шахте устроил свое гнездо Ужас выводка (Brood Horror) (см. стр. 51).

Персонажи могут поучаствовать в событиях здесь тремя способами. Они могут проходить мимо деревни по своим делам. В этом случае с ними свяжется староста деревни Йохан Малдербек и попросит о помощи. В противном случае Йохан может встретить их в таверне в большом городе и предложить оплату за помощь. Это может быть проще, потому что, если Персонажи будут просто проходить мимо деревни, они могут слишком торопиться по своим делам. Йохан предпочитает обратиться к Персонажам, а не представителям властей потому что Оберхольцбек уже несколько лет не платил все нужные налоги со своей добычи серебра (показывая более низкую чем на самом деле прибыль). Поэтому ему крайне не хочется видеть у себя представителей власти, даже милицию.



Третий вариант заключается в том, что Йохан высказает свои опасения властям Мидденхайма по время событий **Рогатой Крысы**. В этом случае Персонажей могут попросить обследовать Оберхольцбек на встрече с Графом, потому что это похоже на другие события, о которых сообщали.

БРИФИНГ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

История Йохана проста. Он староста маленькой деревни Оберхольцбек. Единственный источник дохода в деревне – маленькая серебряная шахта. Добыча не слишком велика, но им более-менее хватает. К сожалению, недавно в шахте пропали два человека. Аксель Мюллер пропал за 19 дней до встречи Йохана с Персонажами, а Курт Зондерван 8 дней назад. Они были одни, занимались ремонтом, а потом исчезли. Никаких следов их тел найдено не было, но на некотором расстоянии были найдены их инструменты.

Также в последнее время из глубины шахты был слышен странный шум. Жители деревни испуганы и не решаются спускаться в шахту. Они в отчаянии потому что потеряли источник дохода, а если шахту не поддерживать в рабочем состоянии она обвалится и в ней невозможно будет работать. Персонажам не стоит медлить если они согласны помочь. Йохан предложит каждому из Персонажей по 3 GC если они найдут и уничтожат существо которое убило или похитило Акселя и Курта. Если Персонажи пройдут встречную проверку Торговли (Haggle) (Торговля Йохана 42), он может повысить награду до 5 GC каждому, но больше жители деревни заплатить уже не смогут. Если Персонажи соглашаются помочь, Йохан и остальные жители деревни готовы снабдить их всеми необходимыми припасами, а также выдадут им две Дарвичские Лампы (см. WFRP, стр. 309) которые у них имеются.

ОБЕРХОЛЬЦБЕК

В поселении шахтеров живет 36 взрослых, большая часть которых шахтеры. Здесь не приводится карты деревни, так как для игры она не понадобится. Здесь нет примечательных строений и все дома одинаково скромные. Здесь есть одна таверна с общим залом *Пит Проп* (Pit Prop). В ней имеется небольшая конюшня и рядом кузница, также выполняющая функцию магазина. В деревне нет ни священников, ни милиции.

Пит Проп принадлежит Лукасу Шульцу. Ему помогает Барменша Гретхен. Оба угрюмые, но честные. Торговец всем сразу Йозеф Хартман заведует кузницей. Он умеет ковать вещи из железа (и изготавливает простые инструменты для шахты), подковывает лошадей, мастерит вагонетки и тому подобное. Они с Йоханом заботятся о поддержании работоспособности шахты с помощью Курта и Акселя. Вильгельм Кох и Мартина Курц – это особый случай. О них ниже.



ПРОСЬБЫ ЖИТЕЛЕЙ

Если Персонажи попробуют пораспрашивать местных жителей, вы можете их немного попридержать пока Йохан соберет для них нужную экипировку. Пока они ожидают, обеспокоенные жители будут надоедать Персонажам вопросами и раскрывать некоторую информацию сами.

Если Персонажи готовы к общению, поясните им через местных жителей что у них мало денег, и они не могут позволить себе потерять шахту. Отчаявшийся житель деревни может сказать нечто вроде:

‘Мы все надеемся, что однажды наткнемся на богатую жилу, жилу из чистого серебра, но сколько ко бы мы ни копали, единственное что здесь можно назвать большим – это наша мечта.’

Жадные Персонажи могут захотеть подчинить деревню и забрать шахту себе. Если они это захотят лучше позволить им попробовать. А затем, когда Персонажи будут еще здесь в деревню может пожаловать Имперский сборщик налогов с хорошо вооруженной охраной, который обнаружил невыплату жителями налогов. Это заставит группу расплатиться за свое решение.

Если Персонажи спрашивают о пропавших жителях, они узнают, что это были обычные люди и ничего полезного о том, когда они пропали. Аксель был женатым мужчиной 35 лет. Курту было всего 17. Алекс любил выпить, а Курт был одиноким, замкнутым и незаметным юношей. Жена Алекса Этелька все еще грустит о смерти своего мужа, несмотря на все его недостатки, но не может сообщить Персонажам ничего полезного. На карте 1 показано где нашли инструменты шахтеров если Персонажей заинтересует эта не слишком важная информация.



Карта шахты

У Йохана имеется карта шахты и он делится ею с партией. Карта 1 – это карта шахты для GM-а, на которой показаны туннели Ужаса Выводка и проходы шахты. На карте Йохана указаны только последние. В целом в шахте достаточно безопасно, но кое где время от времени образуются облака газа. Этот газ безопасен для дыхания, но достаточно горюч. Поэтому лучше всего пользоваться защищенными Дарвичскими Лампами. См. подробнее **Вниз в шахту** на стр. 100.

Угрозы деревне

Бандиты не беспокоили деревню уже много лет – у них слишком мало денег. Поэтому здесь не было необходимости в милиции. Недавно неподалеку видели Орков и это вызвало большую обеспокоенность, однако Барон Хользбек сейчас слишком занят борьбой с Лесными Гоблинами Черной паутины на юге чтобы прямо сейчас прогнать Орков. У рабочих в деревне на всякий случай имеются кожаные камзолы и кирки, которыми они умеют управляться.

Есть два NPC с которыми Персонажам стоит пообщаться и которые могут поделиться с ними полезной информацией.

Вильгельм Кох

Вильгельм может пообщаться с Персонажами в любое время. Он страдает никоей формой паранойи и, хотя начинает разговор он вполне рационально, вскоре начинает впадать в мономанию. Он считает, что конец мира уже на носу и существо в шахте – это могущественный Демон по имени Фрау Ягерин, жаждущий человеческой крови. Начав с представления Коха как вполне спокойного и рационального человека, постепенно продемонстрируйте его расстроенное состояние.

Если кто-то из Персонажей выслушает его теорию и не станет смеяться над Кохом, он сообщит ту полезную информацию, которой обладает. Что-то появляется в шахте уже не первый раз. Пятьдесят лет назад одна маг уже что-то искала в шахте. Кох считает, что это именно она тогда призвала в шахту Демона, а теперь какой-то другой маг призвал туда Демона Фрау Ягерин. Он открыто будет подозревать в этом владеющих магией Персонажей.

Конечно это все нонсенс, но здесь есть частица правды. Попытайтесь заинтересовать Персонажей тем что в дело замешан маг. Если они поспрашивают об этом вокруг, остальные жители деревни также смогут вспомнить что-то о приезде мага, но никто не в курсе что именно она искала.

Если Персонажи попробуют расспросить Вильгельма подробнее о пропавшем маге, он начнет замыкаться в себя и отнекиваться. Тем не менее если настаивать и пройти **Сложный (-10) тест Очарования Charm**, он принесет из своего дома кусочек старого пергамента. Ключок поистерпался за долгие годы разглядывания в руках и то что на нем написано сложно разобрать.



from the blasted city of Mordheim.

It was then I realised that my
unfortunate apprentice could be
thought of as human no longer.

about the size of an Ogre's clenched fist,
precious to the right customer.

a cave beneath the roots of the western
Middle Mountains. Near the source of
the Kleifflus.

‘... из разрушенного города Мордхайм ... тогда я осознал, что моего несчастного ученика более нельзя считать человеком ... размером с кулак Огра и весьма ценный для правильного клиента ... пещера неподалеку от подножия западных Серединных Гор возле истоков Клеифлуша ...’

Вильгельм говорит, что нашел этот пергамент после исчезновения мага. Оберхольцбек определенно находится в лесных предгорьях Серединных Гор и неподалеку от истоков Клеифлуша.

Мартина Курц, Старшая в шахте

У Мартины имеется своего рода грязный секрет. Месяц назад к ней подходил человек по имени Карлинзель Скидклингельн – маг, путешествовавший в компании своего товарища воина, который попросил Курц показать ему план шахты и заплатил за это 3GC. Эти двое пытались убедить Йохана пустить их в шахту, но тот им отказал (см. подробности в Выбор Экипировки). Карлинзель Скидклингельн сказал, что ищет в шахте потерянное магическое сокровище, но, если Мартина кому-то об этом расскажет – горько пожалеет. Мартина показала им карту Йохана и два раза спускалась с ними вниз после рабочей смены. В третий раз они пошли сами и с тех пор не возвращались. Мартина не знает, что с ними случилось, однако вскоре после этого пропал Аксель.

Мартина знает о измышлениях Вильгельма Коха, но никогда раньше не воспринимала их всерьез. И все же она уже начинает думать, что спускавшийся вниз маг мог и в самом деле призвать Демона, сожравшего жителей деревни. Еще больше Мартина опасается, что кто-то узнает о том, что она в этом замешана.

Конечно она не будет просто так рассказывать об этом Персонажам. Поэтому чтобы узнать о том, что ей известно Персонажам нужно действовать осторожно.

При первом разговоре позвольте Персонажам пройти **Сложный (-10) тест Интуиции Intuition**, чтобы понять, что Мартина нервничает сильнее чем остальные жители деревни. Чтобы еще больше заинтриговать Персонажей, Мартина будет часто оказываться неподалеку. Она разрывается между двумя желаниями. Ей страшно рассказать Персонажам о том, что она сделала, но в то же время она надеется, что они смогут исправить чудовищную ошибку, которую она совершила.

Вы можете решить сами, когда и при каких обстоятельствах Персонажи захотят ознакомиться с картой Йохана и обнаружат что она пропала. Йохан знает, что доступ к ней был только у Мартини. (На самом деле Мартина ее позаимствовала и забыла вернуть на место). Это беспокоит Йоханка и он решает устроить Мартине допрос в *Пит Пропе*. Если Персонажи напоят Мартину, она может что-то сболтнуть или даже выложить всю свою историю из симпатии к Персонажам если те пообещают ничего не рассказывать Йохану и остальным жителям деревни. Чтобы этого добиться Персонажам нужно пригласить Мартину выпить, и она должна провалить хотя бы два Теста Употребления Алкоголя Consume Alcohol. Если она все им рассказывает, и они все пересказывают Йохану, разгневанные жители прогоняют Мартину из деревни.

ПОЛУЧЕНИЕ ЭКИПИРОВКИ

Персонажам скорее всего понадобятся деревянные распорки, веревки и подобная экипировка, которую им с радостью предоставят местные жители. Оружие – совсем другое дело. Персонажам стоит иметь при себе свое оружие, потому что все что есть у жителей деревни помимо ножей и кинжалов – это обычные булавы, луки и кирки. Шахтеры не используют певчих птиц чтобы выявлять опасный газ в туннелях. Они не знают о таких трюках и к их части газ там не скапливается в смертельных концентрациях. Прошедшие **Трудный (-20) тест Торговля (Шахтер) Trade (Miner)** или **Лор (Геология) Lore (Geology)** Персонажи знают об этом трюке, но найти здесь певчих птиц будет проблематично. Зато найти грубый мешок или тряпку чтобы замотать лицо не составит никаких сложностей.

Самый главный предмет – это Лампы. Из-за наличия в шахтах газа и темноты они необходимы. Жители деревни готовы одолжить по простой лампе каждому Персонажу. У Мартини и Йохана имеются драгоценные для них Даврические Лампы (WFRP, стр. 309), которые они готовы одолжить Персонажам, но с возвратом.

Одной виалы масла достаточно чтобы лампа горела 4 часа с полной яркостью или 8 часов с яркостью свечи. Не забудьте записать сколько виал с маслом взяли с собой Персонажи и сколько потратят. Придерживайтесь реалистичных ограничений на то сколько виал может унести каждый из персонажей в зависимости от их загруженности припасами. Если Персонаж настаивает на том чтобы тянуть на себе нереалистичное количество виал, дайте ему подходящие штрафы к Перемещению, Инициативе и Подвижности (Movement rate, Initiative и Agility).



УЖАС В ШАХТАХ

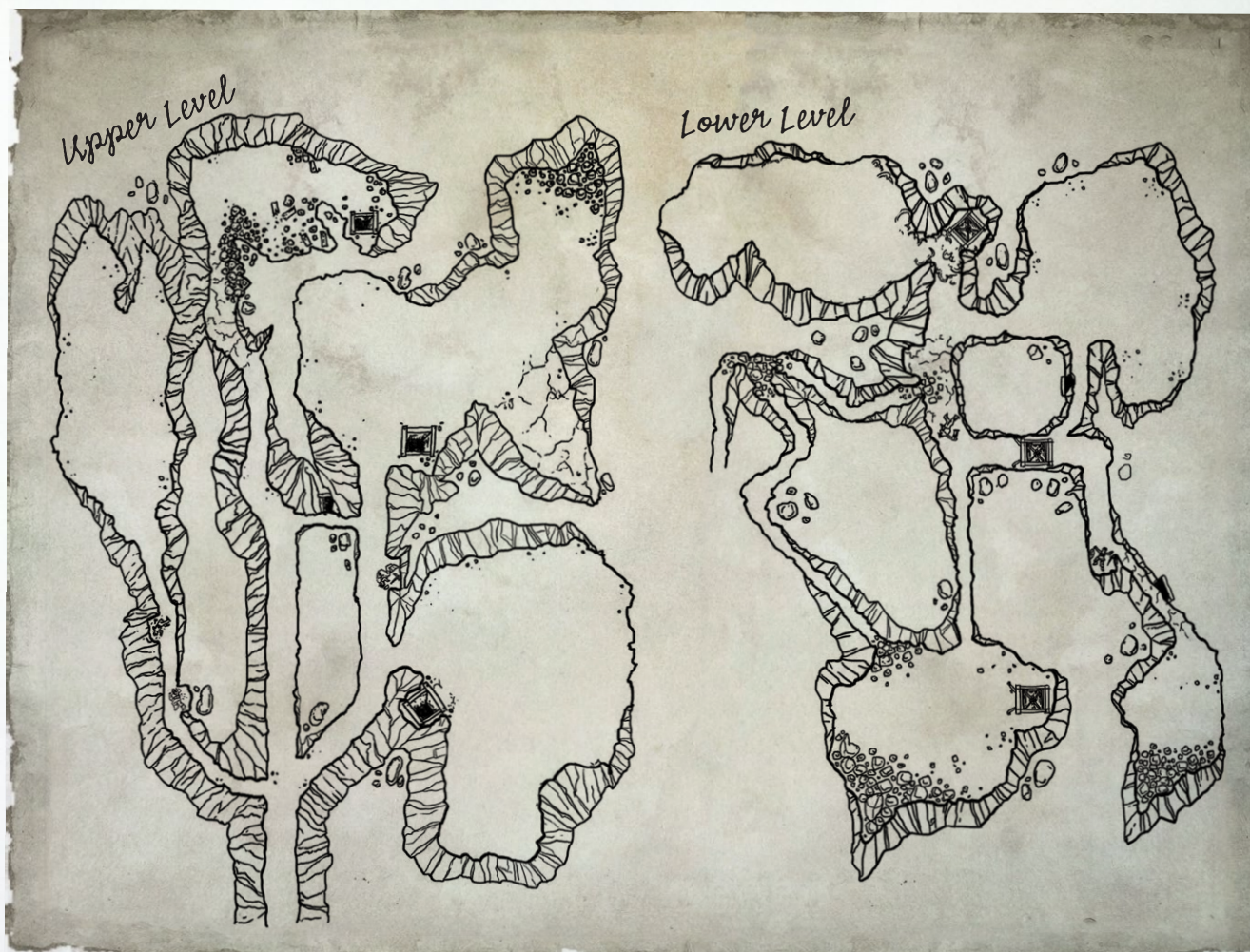
Существо в шахте – это Ужас Выводка (см. стр. 51) – раздутая гигантская крыса чудовищных пропорций, выведенная для войны Кланом Молдер. Погонщики существа перевозили его в Подземелья Мидденхайма по приказу Мастера Формирователя Скрее. Кастелян-Варлорд Гравретч Скррай публично одобрил отправку Ужаса Выводка в Мидденхайм, но на самом деле был обеспокоен тем что в этом случае баланс сил сильно сместится в пользу Клана Молдер. Он выслал на перехват группу, с заданием устранить Мастеров своры (packmasters), которые перевозили Ужас Выводка.

Существо вырвалось на свободу и зарылось в землю и камни, спрятавшись в пещере под шахтой. Оттуда оно начало рыть себе норы. Оно сожрало пропавших людей, а также мага с его помощником.

Ужас Выводка полез в пещеру, привлеченный большим осколком Варпстоуна. Колдун и его ученики спрятали здесь варпстоун еще в 2000 ИС. Потом спустя 50 лет здесь побывала маг, привлеченная слухами о спрятанном сокровище. Она спустилась в шахту, попыталась телепортироваться в пещеру, но погибла в результате магической осечки. После нее совсем недавно в шахту спустились Карлинзель Скидклингельн с помощником и из сожрал Ужас Выводка.

Конечно Персонажам будет трудно все это раскрыть, но они хотя бы должны попытаться сопоставить появление мага в шахте с появлением страшного монстра. Магам среди Персонажей стоит опасаться шахты.

Любой Персонаж с Талантов *Ясновидение (Second Sight)*, оказавшийся возле шахты и прошедший **Сложный (-10) тест Восприятия Perception** учует присутствие *Дхар (Dhar)*. Если Персонаж знаком с Варпстоуном, он ощутит бурление *Дхар*, исходящее от шахты и обязательно подумает про Варпстоун. Ужас Выводка старается держаться поближе к порченому камню, который дает ему ощущения комфорта и уюта.





ВНИЗ В ШАХТЫ

В шахтах царит кромешная тьма, а воздух сырой и затхлый. Капающую воду слышно издали также как скрипывание дерева и эхо других звуков. Стены туннелей покрыты влажными пятнами, небольшими клочками мха и лишайника, а полы неровные и каменистые. На карте 1 показаны подробности отдельных областей.

Прорытые Ужасом Выводка туннели усеяны камнями и неправильной формы, но зато достаточно широки чтобы по ним могли идти бок о бок сразу два Персонажа. Как видно на карте 1 персонажи сразу поймут идут они по проходкам шахты или не отмеченным на карте Йохана Туннелям Ужаса Выводка. Объясните им явно видимые отличия: *‘Похоже, что кто-то просто прорылся здесь. Здесь везде валяются камни на земле и нет никаких подпорок.’*

Полости с газом

На карте 1 показаны места концентрации газа. Вы можете поменять их расположение если Персонажи пробудут в шахте несколько дней.

Запах, напоминающий о тухлых яйцах сигнализирует о присутствии легко воспламеняемого газа, самого опасного из всех подземных газов. Чтобы учуять газ пока еще не поздно Персонажи должны пройти **Сложный (-10) Тест Восприятия Perception**. Полость с газом занимает всю ширину прохода.

Шанс на возгорание составляет кумулятивные 5% за каждый ярд перемещения персонажа через облако газа с открытым огнем.

Если происходит взрыв, газ воспламеняется со вспышкой пламени и хлопком. Каждый Персонаж теряет 1d10 Ранений Wounds, модифицируемых AP брони и Бонусом Стойкости Toughness, а также должен пройти **Серьезный (+0) Тест Выносливости Endurance** или получает состояние *Лежит Prone*. Кроме того, все персонажи получают Бонус Стойкости Toughness – SL состояний *Оглох Deafened* и *Оглушен Stunned* и 1 состояние *Горит Ablaze*.

Также взрыв может вызвать обрушение (см. ниже).

Кроме этого газ плохо влияет на чувства. Он не действует на Персонажей напрямую, но после 8 часов нахождения в шахтах Персонажи получают штраф -10 ко всем основанным на Ловкости Agility тестам. Жители деревни уже привыкли к этому газу, и он не слишком беспокоит их за время рабочей смены в шахте. Поэтому они не будут предупреждать о особых свойствах газа, если их не спросят специально. Обычно такой штраф исчезает после того как Персонажи проведут два часа на свежем воздухе. Также против действия газа могут помочь любые средства, убирающие состояние *Отравлен Poisoned*.

Обрушения

За шахтами не следили уже несколько недель и распорки уже немного просели. На полу кое где образовались лужи из-за сочащейся воды и слышны негромкие потрескивающие звуки. Шанс обрушения – 10% за каждый период в 12 часов. Когда это происходит, обрушение затрагивает случайную точку шахты. Обычно обваливается кусок стены, но потолок не затрагивается. Все в этой области должны пройти **Серьезный (+0) Тест Атлетики Athletics**. Те, кого задело падающими камнями получают 5 Повреждений в голову, модифицируемые Бонусом Стойкости Toughness и броней на голове.

Обрушение заполняет область около 3 квадратных ярдов и требует 1d10 часов на расчистку. Время на расчистку уменьшается на 1 час (до минимума в 1 час) за каждого дополнительного Персонажа, который будет помогать в расчистке.

В редких случаях может обвалиться потолок шахты, делая участок прохода длиной в 2d10 ярдов полностью заблокированным. Если Персонаж оказался под завалом, все в этой области должны пройти **Серьезный (+0) Тест Атлетики Athletics**. Те, кто провалил тест получают 7 Повреждений в голову, модифицируемые Бонусом Стойкости Toughness и броней на голове и должны будут после этого пройти **Средний (+20) Тест Силы Strength** чтобы выбраться из-под завала. Персонажи могут выполнять этот тест один раз за раунд. Расчистка полностью заваленного прохода требует 2d10 часов за каждые 3 квадратных ярда. Время на расчистку уменьшается на 2 часа (до минимума в 1 час) за каждого дополнительного Персонажа, который будет помогать в расчистке.



Будьте осторожны с обвалами. Лучше использовать их как специальный прием, направляющий сюжет, а не просто расплющивать вашу группу. Очень громкий шум, попытка расшевелить обломки или другие подобные события имеют шанс в 10% вызвать незначительное обрушение. Любой взрыв имеет шанс в 25% вызвать незначительное обрушение. Если же персонажи будут особенно бесцеремонно пользоваться деструктивными заклинаниями может обвалиться потолок.

Карта и перемещения

Даже если у Персонажей есть копия карты Йохана, им придется останавливаться и проверять свое направление. Поэтому вам следует настаивать на неспешном продвижении, если речь не идет о бое или беге сломя голову.

Если Персонажи настаивают на том чтобы двигаться быстрее или вынуждены это делать (например, потому что их напугал Ужас Выводка), они должны пройти **Сложный (-10) тест Навигации Navigation**, чтобы не заблудиться. После этого если Персонаж продолжает бежать, ему нужно проходить **Средний (+20) тест Ловкости Agility**. Если Персонаж проваливает проверку, он спотыкается и падает, получая состояние *Лежит Prone*.

ОТЫГРЫШ УЖАСА ВЫВОДКА

Ужас Выводка – это огромная раздутая гигантская крыса. Она мясистая и лысая, а передние и задние ноги заканчиваются не уступающей стали когтями, которая она использует для прокапывания туннелей через породы или разрывания врагов Скейвенов.

Ужас Выводка большой и агрессивный. В тесном пространстве это грозный противник, способный легко нанести смертельные повреждения. Персонажам стоит выманить его в место где его смогут обступить сразу несколько Персонажей или же занять такую позицию где можно использовать стрелы или дальнобойные заклинания пока существо пытается до них добраться. Это возможно только в очень узких местах где Ужас Выводка не сможет за ними пролезть, но где его самого будет видно. На карте 1 показано несколько таких мест. Заманить куда-то монстра не сложно, так как Ужас Выводка очень жаден и будет гнаться за кем угодно. Ужас Выводка не будет покидать шахту если Персонажи попытаются сбежать на поверхность.

Ужас Выводка не отличается большим интеллектом. Для него сложно понять, что следовать за Персонажами через слишком узкое место неразумно и что его могут спокойно при этом обстреливать. Чтобы продемонстрировать его низкий уровень интеллекта, он попадаете на каждый трюк. Это может быть заманивание в узкое место с последующим расстрелом или отвлечение и атака сзади. Это может быть засада, использование ловушки из крепкой (очень крепкой) веревки, использование привязанного животного в качестве приманки. Ужас Выводка ставит перед собой простую задачу: добраться до любых людей в шахте и сожрать их.

Также Ужас Выводка способен прокапывать туннели через скалу. У него настолько мощные когти и челюсти что он может прокапываться через камень с характеристикой движения 2. Это позволяет ему обходить препятствия (такие как узкие проходы) и ползти к жертве по кратчайшей траектории. Персонажи могут об этом не догадываться и это будет для них сюрприз.

Выползающий Ужас

Ужас Выводка не может подниматься по железным лестницам в шахтах (см. ниже), но может прокапываться между уровнями прямо через камни. Конечно он не может прокапываться вертикально. Когда Ужас Выводка начинает прокапываться с одного уровня на другой по собственному туннелю, это занимает у него 20 раундов и появляется в пределах 1d10 ярдов от точки на другом уровне, откуда он начинал прокапываться, оставляя за собой извилистый туннель. После этого на нижем уровне останется большая куча камней. На карте 1 показаны два туннеля, прокопанных Ужасом Выводка из логова на дне шахты. Он может передвигаться по этим туннелям со своей обычной скоростью.

Раненый Ужас

Если раны Ужаса Выводка снизятся до 10 Ран Wounds или ниже, он развернется и попытается скрыться в сети туннелей, которую вырыл. Его высокая скорость движения позволит ему спастись и сбежать от Персонажей. Он постарается вернуться в закрытую пещеру, отмеченную на карте 1. Ужас Выводка не будет появляться пока не регенерирует до 25 Ран. Скорее всего придется найти его в его логове и убить. Обратите внимание что два входа позволяют Персонажам разделить и пока кто-то будет отвлекать Ужас Выводка, остальные смогут застать его врасплох если достаточно быстро зайдут через другой вход.

МЕСТА В ШАХТЕ

На Карте 1 отмечено много мест, таких как основной забой и несколько заброшенных. И хотя большинство из них говорят сами за себя, к некоторым требуются пояснения.

Ниши

На карте отмечены ниши вдоль прохода. Это небольшие ответвления от главного туннеля, в которых хранят веревки, мешки, ящики и т.д. Также здесь есть несколько крепких деревянных ящиков на которых шахтеры сядутся перекусить и выпить в течение рабочего дня. Лампы здесь пусты и никакого масла поблизости не видно.

Частично обрушенная часть шахты

На карте обозначены несколько мест, где шахта уже обвалилась. Проходы там частично заблокированы. Ближе к забоям много больших камней, за которыми Персонажи могут спрятаться. Это будет важно, когда Персонажи попытаются устроить засаду на Ужас Выводка.



Шахты

С верхнего уровня на нижний ведут вертикальные шахты. Их глубина 15 ярдов и ширина 3 ярда. С двух сторон вбиты железные перекладины, образующие прочную лестницу по которым лазают шахтеры со своими тяжелыми мешками. Когда Персонажи по ним карабкаются используются стандартные правила лазания.

Ослабленные области

Подпорки здесь в совсем плохом состоянии. Скрип дерева здесь особенно зловещий и больше всего пыли. Это можно использовать чтобы нервировать Персонажей или увеличить шансы небольшого обвала.

Завалы камней

Это кучи камней, которые мешают, но не блокируют перемещение Персонажей. Они образовались после того как Ужас Выводка выкопал здесь свой туннель или поблизости обвалилась стена или часть потолка. Чтобы их преодолеть персонажам нужно тратить в два раза больше времени на перемещение. Если Персонажам приходится (или они сами того желают) преодолевать завалы бегом, им нужно проходить **Средний (+20) тест Ловкости Agility**.





ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жители города хорошо заплатят Персонажам, когда они появятся на поверхности с доказательством убийства Ужаса Выводка и начнут восстановительные работы на верхнем уровне шахты. Больше здесь ничего Персонажей не задерживает.

Очки опыта

20 XP каждому Персонажу за отыгрыш в Оберхольцбеке..

☠ 20 XP каждому Персонажу за тщательное планирование (поиск припасов, запрос карты, планирование действий и т.д.).

☠ 50 XP каждому Персонажу за убийство Ужаса Выродка.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Мартина Курц

Мартина – крепкая женщина 26 лет и ростом 5’10”, с короткими черными волосами и зелеными глазами. Она шахтер и не слишком любит наряжаться. Курц главная в шахте и Йохан представит ее персонажам именно в этом качестве.

MARTINA KURTZ – MINE FOREMAN (SILVER 5)

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	45	30	55	45	54	33	34	28	43	38	21

Traits: Armour 1, Weapon (Pick) +9

Skills: Climb 65, Consume Alcohol 65, Cool 53, Endurance 60, Evaluate 48, Haggle 48, Intuition 44, Leadership 43, Lore (Middle Mountains) 38, Melee (Basic 60, Two-Handed 60), Outdoor Survival 48, Perception 69

Talents: Рок (Секреты будут тебя преследовать, друзья будут над тобой насмехаться), Hardy, Read/Write, Strider (Rocky), Tunnel Rat, Very Strong

Trappings: Whistle, Leather Jack, Leather Hipflask, Pick, Spade, Davrich Lamp



Вильгельм Кох

Ему уже 60 лет. У него седые волосы и борода. Он немного сутулится при своем росте 5’8” и телосложением похож на пугало. Его мягкий голос не соответствует кипящей в нем и постоянно пытающейся вырваться наружу одержимости. И хотя Вильгельму не привыкать к насмешкам, он плохо реагирует, когда кто-то называет его в лицо лжецом. Если Персонажи будут ему потакать, он будет готов целыми днями рассказывать, что шахту вырыл гигантский червь, что Моррслиб на самом деле это коллективное заблуждение. А еще что есть целый вид разумных крысолюдов, правящих темными местами под миром и ожидающих день, когда Рогатый Бог позовет их чтобы поглотить мир.

WILHELM KOCH – PROSPECTOR (BRASS 2)

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	26	24	35	40	34	33	25	22	22	22	13

Traits: Armour 1, Weapon (Pick) +7

Skills: Cool 32, Endurance 55, Haggle 42, Intuition 44, Lore (Middle Mountains) 42, Melee (Basic 36, Two-Handed 36), Outdoor Survival 42, Perception 44

Talents: Рок (Будешь терять себя медленно по кусочкам)

Mental Corruption: Erratic Fantastist, Suspicious Mind

Trappings: Roughspun Robes over Leather Jack, Dagger, Pick

ГЛАВА 15

ВОЗВРАЩЕНИЕ МОГИЛЬНОГО ЛОРДА

Возвращение Могильного Лорда продолжает приключения некроманта Ганса Грейбера, которые начинаются в Справочнике **Смерти на Рейке (Death on the Reik Companion)** с 'Мести Могильного Лорда (The Vengeance of the Gravelord)' и продолжаются в **Справочнике Сила за троном (Power Behind the Throne Companion)** в 'Летающем Черепе Смерти (Flying Death Skulls)'. В этой части опционального сценария второго плана **Врага Внутри (The Enemy Within)** Грейбер снова появляется чтобы вредить Персонажам, полностью уверенны (впрочем, напрасно) что они желают его победить.

ЧТО БЫЛО РАНЕЕ

Ганс Грейбер был младшим монахом в монастыре Сигмаритов возле Дункельберга, славящегося своими познаниями в истории и легендах о Первом Императоре. В библиотеке монастыря он впервые прочел книгу Генриха Кеммлера, печально известного Личмастера. Юный Ганс крайне заинтересовался запретным Лором Некромантии и теми, кто его практикует.

Вскоре жажда познания привела его в запретную комнату в библиотеке монастыря и после нескольких предупреждений его выгнали. Он поклялся отомстить Отцу Маркусу, главе монастыря и когда Персонажи впервые встречают его в 'Мести Могильного Лорда', где он как раз это планирует..

И хотя он выжил в том столкновении, судьба снова свела его с Персонажами на пути в Мидденхайм в начале **Силы за троном**. У Грейбера появился еще один повод для мести, на этот раз жителям отдаленной деревни виноделов Прицсток. Его Летающие Черепа Смерти навели некоторую панику прежде чем Персонажи его победили и уничтожили. Персонажи могут

считать его мертвым, но как убедились многие охотившиеся за головой Генриха Кеммлера, никогда нельзя полагаться на то что некромант умер.

Как и Персонажи Грейбер был на пути в Мидденхайм, пока не отвлекся на месть Притцстоку. Его первоначальная задумка была гораздо мрачнее. Во время своих изысканий он наткнулся на имена Дитера Хелсничта – Думлорда Мидденхайма, Мельхиора Древнего – первого Некрарха и Зачариаса Вечноживого, который учился у первых двух. Прочтенные им запретные тома расходились в сведениях о том были ли уничтожены эти легендарные некроманты, но в одном они все были единодушны: все они действовали в Лесу Теней (Forest of Shadows) к северу от Серединных Гор.

Грейбер отправился в Мидденхайм чтобы разузнать побольше, прикоснуться к древнему очагу некромантии и возможно найти эти легенды если они еще живы и заключить с ними союз. В его буйном разуме такие великие некроманты не смогут не распознать в нем равного и конечно не откажутся поделиться своими секретами.

Как всегда, Грейбер переоценил собственные силы и степень уважения, которой он достоин. Однако он никогда не был тем, кто позволит реальности встать на пути его славных фантазий. Хотя на данном этапе он готов поверить, что Персонажи - это его упорные архивраги, посвятившие свои жизни победе над ним. Для них самих эта встреча полная неожиданность и они расценивать ее как еще одну помеху, а вовсе не как священный квест.

ДЛЯ ГРОГНАРДОВ: ДИТЕР ХЕЛСНИЧТ

Имя Дитер Хелсничт должно быть известно грогнардам **Warhammer Fantasy Battles** из книги армии Undead and Vampire Counts. Бывший могучим магом Эпохи Императора Дитер прочитал легенду о Нагаше и совершил нечестивое паломничество в Нагашиззар. Он вернулся в Мидденхайм изменившимся человеком и после этого было лишь делом времени пока в его дверь не постучались представители власти.

Хелсничт спасся на спине Мантикоры и как считается основал скрытую крепость в Лесу Теней (Forest of Shadows), где занялся исследованиями и подготовкой молодых некромантов в качестве своих учеников. Через несколько лет он вернулся во главе армии немертвых, начал опустошать север и наводить ужас на население пока его не остановили в Битве пори Бикерховене в 1244 IC. Его боевую Мантикору сбил летевшей над полем боя с его телом, которое так и не нашли.

Хелсничт выжил несмотря на ранения и продолжил нападения на Мидденхайм и весь сервер из своей секретной крепости в Лесу Теней на своей Мантикоре с Рунным мечом Хаоса в руках. Он стал одним из самых смертельно опасных некромантов мира, а многие заблудшие души желали стать его учениками.





ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из пяти частей, происходящих в разные моменты событий **Рогатой Крысы (The Horned Rat)**.

Часть первая: Тень Могильного Лорда (The Shadow of the Gravelord) происходит во время событий 10 главы **Таинственные воров (Mysterious Thefts) Рогатой Крысы (The Horned Rat)**. Во время расследования загадочной пропажи множества вещей до Персонажей доходят странные новости - Библиотеку Коллегии Теологика грабят вторую ночь подряд.

Часть вторая: Неуспокоенный мертвец (The Restless Dead) происходит во время следующей главы, когда Персонажи проходят через Заставу (Picket). И хотя Могильный Лорд не попадает на глаза, он определенно где-то поблизости.

Часть третья: Линденхайм близко (Lindenheim to the Skin) происходит вскоре после того как Грейбер обнаруживает что жители Линденхайма не похожи на других жителей деревень. Также, как и Персонажи.

Часть четвертая: Вне Заставы (Don't Picket) происходит во время главы 18 **Застава (Picket) Рогатой Крысы**. Когда партия приближается к Заставе, Грейбер понимает, что они где-то близко и воображает себе, что они идут в Заставу чтобы собрать армию и устроить за ним полномасштабную охоту в горах. Его попытки это пресечь только усложняют Персонажам жизнь.

Часть пятая: Стервятники над Горами (Carrion Over the Mountains) происходит в заключение **Рогатой Крысы**. Ничего не знающий о битвах в Латунном Замке и Карке Скигг, Грейбер считает, что Дворфийские воздушные шары Барона Гейнриха охотятся за ним по всем Серединным Горам и пытается помешать своим предполагаемым преследователям.

ДЛЯ ГРОГНАРДОВ: МЕЛЬХИОР И ЗАХАРИЯ

Грогнарды из игроков в Warhammer Fantasy Battles конечно вспомнят Мельхиора Древнего - первого из Некрарх династии (Necrarch line) вампиров. Созданный студентом Нагаша Всораном, 'Отец Вампиров' Мельхиор выучился всему чему только можно было в области некромантии при дворе Нагаша прежде чем уничтожил Всорана и забрал великую Книгу Нагаша из библиотеки своего бывшего хозяина.

Мельхиор сбежал на север, устроив себе скрытую крепость в Лесу Теней и посвятив себя мечтам о мире где не будет живых существ, а одни лишь Немертвые. Многие были привлечены сюда своими амбициями любопытством. Самые одаренные стали его учениками, а остальные приняли медленную и мучительную смерть вовремя все более безумных экспериментов. Среди всех, кто изучал искусство некромантии вместе с Мельхиором, наиболее амбициозным, сильным и самым беспринципным был Захария, по прозвищу Вечноживой.

О его жизни до те пор пока он занялся некромантией мало что известно. Он обучался под опекой самого Дитриха Хелсничта и во время своего обучения именно Захария обнаружил местоположение спрятанной башни Мельхиора. Секретно пройдя через Лес Теней, он собирался проникнуть в башню и выкрасть страшную Книгу Нагаша - тот самый проклятый том, который Мельхиор украл у своего учителя Всорана. Захария был пойман прежде чем сумел скрыться со своим призом, но настолько впечатлил Мельхиора, что тот наделил его вампирским бессмертием и сделал своим учеником.

Мельхиор обучил своего ученика всему что знал, но никогда не позволял ему приближаться к своей драгоценной Книге Нагаша. Однажды ночью, когда Мельхиор поглощал кровь своих несчастных слуг, Захария прокрался в покои хозяина, где на большой кафедре возлежала проклятая Книга Нагаша. К несчастью для Захария в этот момент внезапно вернулся Мельхиор, напившийся кровью своих мертвых слуг и находящийся на пике своей мощи.

Смертельно раненный Захария бежал в Серые Горы. Многие годы слуги Мельхиора искали его, но безуспешно. Перебираясь из одной пещеры в другую, он, ослабленный от полученных ран, Захария впал в подобное смерти оцепенение, длившееся больше десяти лет. Оно закончилось только когда поблизости свил гнездо, не заметивший его Дракон. Проснувшись, Захария вгрызся в мягкую беззащитную плоть бока Дракона и напился его жизненной силой.

Посвежевший после такой трапезы, Захария пробудил мертвого Дракона и полетел на его спине к замку Мельхиора. Башня была практически уничтожена, а что стало с самим Мельхиором неизвестно. Кто-то утверждает, что Захария выпил его кровь как поступил с Драконом, и заполучил таким образом его силу. Другие считают, что Мельхиор сбежал и спрятался, чтобы отомстить позже. С тех пор Захария так и оставался в Лесу Теней, восстановил башню и занялся изучением Книги Нагаша.





BUT HE'S DEAD!

Под конец Летающих Черепов Смерти (Flying Death Skulls) Персонажи могут взять Грейбера в плен или убить. В любом случае волноваться не стоит. Он и некромант и их архивраг. Любой из этих причин достаточно для его возвращения. В заключении этого сценария приведено несколько вариантов того как Грейбер смог преодолеть неудобство смерти и продолжить приключения.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ТЕНЬ МОГИЛЬНОГО ЛОРДА

Данные события происходят во время Главы 10 **Таинственные воров (Mysterious Thefts) Рогатой Крысы**. На следующий день после того как Персонажи поговорят с Агнис Фюнстербург, в Коллегию Теология снова кто-то проникнет. Несмотря на усиленную охрану - Шутцман отправил туда двух дополнительных Стражей - кто-то сумел войти в библиотеку и скрылся с несколькими томами о некромантии и мертвецах. Этот случай отличается от предыдущего тем что есть конкретный подозреваемый. Профессор Гюнтер Креймер, давно изучающий ботанику, был замечен входившим в библиотеку после закрытия. У него имелось право там находиться и поэтому стража его пропустила. Час спустя двое охранников поняли, что никто не видел, как он выходил. Когда они вошли в библиотеку они увидели, что целая стойка книг находится в полном беспорядке, но профессора нигде нет. После того как они предупредили Агнис Фюнстербург, расставили книги по местам и проверили по каталогу, выяснилось, что некоторые тома исчезли. Каждый из похищенных томов относился к мертвым и различным некромантам, тревожившим Мидденхайм на протяжении его истории.

ЧТО СЛУЧИЛОСЬ?

На самом деле Профессор Креймер был мертв еще до того, как зашел в библиотеку, убитый и снова поднятый Могильным Лордом с целью проникновения в библиотеку после того как там усилили охрану. Профессор протопал мимо охраны, перевернул все книги на полке (зомби не самые лучшие читатели) и показывал их по одной своему хозяину, ожидавшему за зарешеченным окном. Сначала Могильный Лорд думал заставить своего слугу просто выйти вместе с книгами, но не стал доверяться способности существа пройти мимо охраны во второй раз, особенно если они спросят зачем он тащит с собой такую кучу книг.

Поэтому несчастный труп Профессора Креймера по приказу Могильного Лорда спрятался в шкафчике под лестницей. Найдут его там не скоро, потому что шкафчик слишком мал для живого человека размеров Профессора и зомби переломал большую часть костей, когда туда залазил.

Все это произошло до приключения и должно запутать Игрокам следы, а также намекнуть что у них на пути снова возник Грейбер. И хотя он не представляет прямой угрозы, Персонажи должны вспомнить свое прошлое столкновение с охваченным манией величия и одновременно нелепым некромантом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОТЧЕТ

На ранних этапах **Рогатой Крысы** Персонажи сотрудничали с Командиром Стражи Улрихом Шутцманом, занятым расследование останков Пурпурной Руки в Мидденхайме и с тех пор их преследуют слухи о том, что здесь замешаны Скейвены. Это приключение начинается с еще одной истории, которую можно вплести в переплетение других нитей сюжета и заговоров **Внутреннего Врага**.

Персонажам сообщают о похищении спустя несколько часов после того как это обнаружили утром. И хотя метод и стиль радикально отличаются, ведь предыдущий похититель не оставил после себя беспорядка, это не должно сбить толку исследователя и между похитителями все же есть связь. Если Персонажи уже встречались с Королем Подпольного мира Блейденом, он убедит их что никак к этому не причастен, но даже в этом случае большинство Персонажей наверняка захотят узнать, что случилось. Если они не слишком заинтересованы в расследовании, позвольте Раналдану или Шутцману намекнуть что тот, кто мог нанять Блейдена мог нанять и кого-то другого. Персонажам стоит хотя бы узнать, что пропало чтобы соотнести с другими пропавшими вещами.

В КОЛЛЕГИИ

Персонажи прибывают в коллегию как раз, когда стража разгоняет рассерженных учащихся от ее тяжелых дверей. Даже не глядя на них стражники также прогоняют Персонажей словами *'Прошу прощения, но библиотека закрыта. Это дела стражи.'* Тем не менее если Персонажи покажут печать Шутцмана или напомним стражникам что только вчера здесь были, те безропотно пропустят их внутрь.

Разговор с Агнис

Когда Персонажи войдут, Агнис Фюнстербург будет занята тем что сверяет каталог библиотеки, но потом поднимает на них взгляд и разочарованно вздыхает. Она не то чтобы не рада видеть Персонажей, а скорее просто расстроена постигшей ее библиотеку напастью. Она предлагает Персонажам присесть, но похоже хочет сразу приступить к делу.

Агнис может снова предоставить им список похищенных книг, а также приведенную ниже информацию.

Если Персонажи успешно пройдут **Средний тест (+20) Очарования Charm**, Агнис поделится своим подозрением что стражники просто уснули на посту и не заметили, как совершивший похищение Профессор Креймер сбежал вместе с книгами.



УКРАДЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Из библиотеки пропали следующие книги.

Желчь и Тьма: Руководство по Некромантии Серединных Гор Генриетты Готтенфрау 2415 IC., где описывались разные некроманты, терроризировавшие Мидденхайм.

Лучше мертвым, научная работа о проклятой природе немертвых, способах и обосновании борьбы с ними, написанная Мальтусом Мурто в 1984 IC. Агнис утверждает, что эта работа довольно бесполезна и за прошедшие годы погубила бесчисленное множество Охотников на Ведьм.

То, о чем лучше не говорить - перевод Тилийского тома, состоявшего из семи якобы стенограмм разговоров между Тилийским моряком и немертвой Кхемрийской дворянкой. В книге упоминаются множество типов существ, таких как Скелеты, Зомби, Вампиры и тому подобное. Она заканчивается тем что моряк оставляет свой дом и отправляется в Кхемри на поиски знатной дамы. Агнис замечает, что некоторые находят эту историю довольно романтической, но у нее никогда не хватало времени ее прочесть. Опубликовано в 2115 IC.



бывает странный распорядок дня. Грегор заметил, что двигался он немного нетвердой походкой, но скорее в силу своего преклонного возраста, а не потому что был пьян. Примерно через час Илза вошла в библиотеку в поисках Креймера потому что пора было запирать дверь. Она обнаружила что книги вывалены из шкафа, а самого профессора нигде нет. Она заметила, что в библиотеке было достаточно прохладно и окна открыты. Хотя, когда она проверяла в последний раз перед этим все было закрыто. Если Персонажи захотят спросить все ли окна были заперты, вы можете позволить им пройти **Серьезный (+0) тест Интуиции Intuition** чтобы об этом поразмыслить. Илза может вспомнить что одно из окон и правда не было закрыто, но она не придала этому значения потому что на нем решетка, через которую можно только просунуть руку. Профессор точно не смог бы пролезть через решетку.

Обследование самой библиотеки подтверждает, что все произошло так как они и рассказывают.

УСТАЛЫЕ СОЛДАТЫ

Во время ограбления на страже стояли Грегор и Илза. С тех пор эта парочка так и остается в библиотеке пока следователи во всем не разберутся. Оба немного нервничают так как опасаются, что в воровстве обвинят их самих, но у обеих имеется репутация надежных членов Стражи и они надеются, что это им поможет. Никто из них не спал прошлой ночью и оба сильно устали. Когда Персонажи к ним подходят, они могут услышать, как Грегор жалуется, что так давно не спал что ему уже начинают чудиться всякие звуки. Если спросить его, о чем он, он говорит, что клянется, что слышал какой-то звук, исходящий из стены под лестницей, но похоже просто слишком устал.

Если их расспросить, вместе или по отдельности Грегор и Илза рассказывают одну и ту же историю, а именно что видели на самом деле. Грегор старается рассказывать все тщательно и неторопливо, а Илза добавляет слишком много бесполезных деталей - *'Это было после двух ударов колокола ночью. Я еще увидела двух прогуливающих черных котов и подумала - что за совпадение! Знаете, после оспы в последнее время тут не так много котов. Ну а потом появился профессор и ...'*

В целом они оба рассказывают одно и то же. Профессор пришел ночью, сильно после полуночи. Оба слышали, как он сказал: *'Я Профессор Креймер, пропустите меня'*. Впрочем, Илза заметила, что его голос звучал как у более молодого человека. Стражники открыли дверь и позволили ему войти, так как всем известно, что у ученых





ПОСТУКИВАНИЕ В СТЕНАХ

Если Персонажи будут обыскивать библиотеку, позвольте им пройти **Серьезный (+0) тест Восприятия Perception**. В зависимости от результата, он обнаружат следующие факты. Если Персонажи находят профессора, оставьте его напоследок.

ПОСТУКИВАНИЕ В СТЕНАХ

SL	Результат
-3 SL или хуже	Пятна от вина
0 SL	Блевотина на полках
1 или более SL	Отпечатки на окне
2 или более SL	Профессор Креймер

Пятна от вина

Это просто отвлекающий маневр. Пятна вина, оставленные каким-то студентом, который протащил с собой бутылку алтарного вина пока никто не видел. Вы можете по своему желанию добавлять подробности в описание цвета пятна, формы, текстуры, запаха и т. пока Персонажам не надоест его изучать.

Блевотина

Последняя еда профессора, исторгнутая его уже не способным переваривать пищу желудком. Она находится прямо под окном где профессор передавал через него книги Могильному Лорду. Агнис учуяла запах, но еще не обнаружила его источник.

Отпечатки пальцев

Окно покрыто смазанными отпечатками там, где существо пыталось его открыть. Если Персонажи захотят открыть окно, они заметят несколько отрезанных пальцев профессора, застрявших в раме, которые он потерял, когда окно закрылось и стукнуло существо по руке.

Профессор Креймер

Несчастный профессор определенно окончательно мертв и был поднят в качестве Зомби Могильным Лордом, который использовал его для проникновения в библиотеку и передачи трех пропавших книг через окно. Конечно зомби пришлось сначала показывать каждую книгу Могильному Лорду. Вот поэтому и была перерыта вся стойка. После этого по приказу своего хозяина профессор запихал себя в коморку под лестницей, ведущей в читательский зал наверху, в которой стоя поместился бы разве что халфлинг.

Персонажи могут отследить существо по стуку. Он все еще пытается пробраться дальше в подсобку, по последнему плохо сработавшему приказу Могильного Лорда спрятаться. Зомби представляет из себя месиво холодной плоти и сломанных костей, а его шея и конечности выгнуты под неестественными углами.)

После открытия дверцы из подсобки выпадает рука существа, так как перетертые сухожилия больше не способны удерживать дверь закрытой. Стража или Агнис легко распознают в существе бывшего профессора по тому что осталось от лица и эффектной бирюзовой мантии. Стражники содрогаются от ужаса, а Агнис заходится в крике, который слышат все вокруг.

Пройдя **Сложный (-10) Тест Восприятия Perception** персонажи могут обнаружить записку в кармане его рубашки, в которой написано *'И в смерти я служу Могильному Лорду!'*

Если Персонажам не удастся найти профессора, Агнис вскоре после их ухода обратит внимание на постукивание и ее крик ужаса раздается как раз, когда они будут покидать библиотеку.

ОТВЕТ О СЛУЧИВШЕМСЯ

Больше ничего примечательного найти в библиотеке не удастся и как только Персонажи поймут, что их старый заклятый враг в городе можно считать, что сцена свою роль выполнила. Они могут заходить избавиться от профессора самостоятельно. В этом случае опишите им малоприятный процесс вытаскивания кусающейся штуки из шкафа во всех красках

Если кто-то из персонажей будет вслух удивляться как такое существо могло попросить стражу его пропустить, да еще и голосом молодого человека, вы можете позволить Персонажу пройти **Средний (+20) тест Лора (Магии) Lore (Magic)** чтобы припомнить заклинание *Бормочущий шепот (Murmured Whisper) (WFRP, стр. 241)* позволяющий Персонажу подделывать чей-то голос. Это именно то что сделал прячущийся неподалеку Могильный Лорд, когда увидел, как его марионетка приближается к стражникам.

Как только Персонажи вернутся с отчетом к Шутцману, он будет обеспокоен тем что в городе появился некромант, но не будет уверен, что оба случая связаны. Он попросит Персонажей расследовать что происходит, если у них есть на это время и составить для Стражи описание некроманта, тем более что похоже Персонажи уже с ним сталкивались.

Несколькими часами позже это поможет найти человека, который видел, как подходящий под описание человек покидал город примерно через час после преступления в Коллеги. После преступления у стражи был приказ никого не выпускать, но этот человек явно был магом, потому что он сотворил заклинание, от которого стражники обступили в ужасе и пока они приходили в себя он уже скрылся. **Серьезный (+0) тест Лора Магии (Lore (Magic))** позволит Персонажу что скорее всего это было заклинание *Тайное заклинание страха (Arcane Spell Terrifying)* или удачно сотворенное *Страх (Fearsome)*. Если они спросят о подробностях им расскажут, что инцидент произошел у восточных ворот города.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: НЕУСПОКОЕННЫЙ МЕРТВЕЦ

Это происшествие случается, когда Персонажи достигают Гогенфарт по дороге в Заставу (Picket) во время Главы 17 **Рогатой Крысы**. Как и в части 1 оно должно немного запутать последующие столкновения. А еще Игрокам может понравиться что они наживаются на назойливом некроманте.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ОКРЕСТНОСТЯМИ

Когда Персонажи приближаются к деревне, их встречает группа местных, опрашивающая всех, кто приходит по дороге из Мидденхайма. Их лидер одет в кожаную броню и держит копье. Он выглядит как член деревенской милиции, а остальные похожи на обычных жителей и местных фермеров, вооруженных дубинками, ножками от мебели и садовым инструментом. Один держит бландербас, который выглядит сильно старше своего владельца.

Несколько успешных **Легких (+40) тестов Очарования Charm** или **Слухов Gossip** позволят персонажам понять из-за чего так взволнованы местные жители: прошлой ночью все могилы на кладбище Гогенфарта внезапно оказались разрытыми. Как пытается объяснить один из жителей деревни изнутри, хотя остальные ему не верят. Пропало несколько поколений их похороненных предков. И теперь им любопытно, знают ли 'чужестранцы' об этом что-нибудь.

Особенно подозрительно будут смотреть на путешествующих магов, а так как это глубокое захолустье Мидденхайма, то и на жрецов и иных рьяных последователей Сигмара. Тем не менее благодаря хорошим манерам, правильному отыгрышу роли и удачным броскам дайсов, Персонажам вскоре удастся преодолеть блок пост на дороге и попасть в сам Гогенфарт.

ОРУЖИЕ ЛЕСНИКА

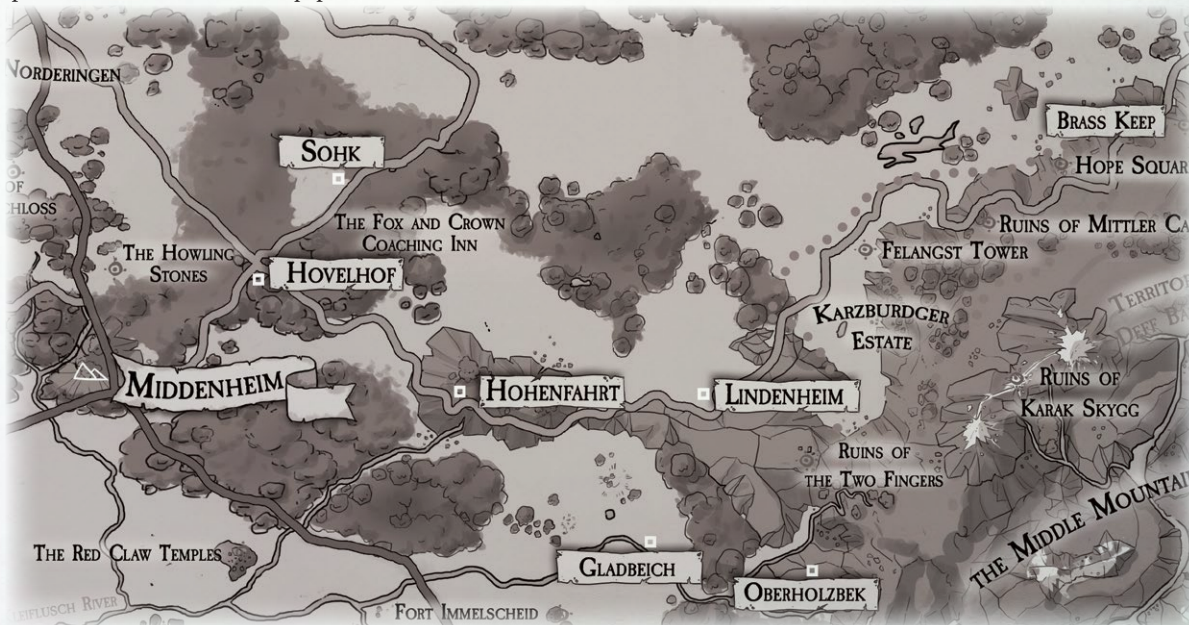
В **Оружии лесника** (как и в любом другом месте где могут остановиться Персонажи) только и разговоров что о странном происшествии прошлой ночью. Находясь в деревне Персонажи могут подслушать следующее.

'Это расхитители могил, зуб даю. Скорее всего из города. Доктора платят за тела хорошие деньги как я слышал, а еще предпочитают те что посвежее. Никогда не понимал зачем им это нужно. Ведь если ты уже мертв, тебе уже не полегчает, каким бы ни было лекарство.'

'Расхитители могил, тетя Фанни. Только их не выкапывали. Они восстали. Достаточно взглянуть на землю и будет понятно, что ее выталкивали снизу. Тут точно некромант замешан, помяните мое слово. Они ведь так и не поймали того Дитера Хелсничта, верно. А ведь про всех некромантов говорят, что они живут вечно.'

'Это все глупости. Истории про Лорда рока, который вернулся к Трем Императорам. Когда в последний раз было слышно об этом Дитере Хелсничте? Думаете он сидел сотни лет в своем лесу и точил зуб? Да он мертв давно. По-настоящему мертв. Это точно кто-то другой. Или что-то другое.'

'Я знаю кто это был - Бистмены. Их полно в лесу. Они всегда прячутся или убивают всех, кто их заметил. В этом все дело. Мы знаем, что весь год была плохая погода. Урожая никакого. И ведь голодают не только фермеры. Вот Бистмены и тронулись головой, раз уже начали разрывать могилы с мертвыми. Они едят людей - и живых, и мертвых. Все это знают. Это точно Бистмены или можете назвать меня Рейкландцем.'





‘Подавись ты своими Бистменами. Я знаю в чем тут дело. Это охотники на ведьм - Сигмариты из Альтдорфа. Не, не, это вы меня послушайте. Ситуация между севером и югом сейчас напряженная и все знают, что скоро будет война. Я понимаю Франца, само собой. Вы бы тоже это поняли если бы смотрели за тем что происходит вокруг. В любом случае это была группа охотников на ведьм. Они выкопали наших мертвецов и сделали вид что это были проделки какого-то некроманта. Просто как предлог чтобы прийти сюда и спалить нас всех. Они ведь слабаки в Рейкланде. Поэтому будут пытаться любым способом прорядить наши ряды чтобы потом им было проще на поле боя. Вот, у нас ведь здесь много неместных? Есть кто из Рейкланда? Которые почитают Сигмара превыше Ульрика. Или может кто-то из вас охотник на ведьм.’

Вечером можно услышать и еще более безумные идеи, и Персонажи могут оказаться в весьма затруднительном положении если дадут повод заподозрить себя в происшедшем. Вы можете импровизировать с дополнительными слухами по своему усмотрению. Пока льется эль идеи и обвинения будут становиться все более лишненными здравого смысла и далекими от реальности.



КЛАДБИЩЕ

Обследование кладбища не даст Персонажам никакой новой информации. Могилы раскопаны и пусты. Если пройти **Сложный (-10) тест Восприятия Perception**, станет понятно, что их разрыли изнутри, как будто их обитатели вылезли наружу.

Земля вокруг могил усыпана следами. Какие-то из них оставлены обувью, какие-то от босых ног. Другие - непонятно от чего. Успешный тест **Лора (Медицина) Lore (Medicine)** или **Лора (Некромантия) Lore (Necromancy)** позволит понять, что третий тип - это отпечатки костяных ног, лишенных плоти. Все следы ведут на северо-восток. Беспечно шаркающую группу не сложно отследить с помощью **Легкого (+40) теста Следопыт Track**. Примерно 50 ярдов они ведут в сторону леса, а потом сворачивают направо и идут параллельно дороге, но так что с дороги этого не видно.

План Могильного Лорда

Все здесь указывает на то, о чем Игроки наверняка уже догадались. Ночью Грейбер сотворил несколько раз заклинания *Восставшие мертвецы (Raise Dead)* и *Реанимация (Reanimate)* на кладбище, обеспечив себе эскорт из Нежити и боевую силу для следующего этапа своего плана. Он собирается перейти через Серединные Горы в Лес Теней и продолжить там поиски трех легендарных некромантов: Дитера Хелсничта, Захарию Вечноживого и Мельхиора Древнего.

ПОКИДАЯ ГОГЕНФАРТ

Теперь, когда Персонажи понимают, что отстают от некроманта меньше чем на день и вместо того чтобы тратить ночь на сон в Гогенфарте они могут решить продолжить путь и попытаться его нагнать. Это вызовет определенную реакцию со стороны местных, а точнее сомнения в их здравомыслии, ментальном здоровье и адекватности. Жители Гогенфарта известны своей замкнутостью, но даже им жалко отправлять путников в руки восставших мертвецов. Это вдвойне верно если незнакомцы выглядят хорошо вооруженными. Ведь вернувшиеся зомби пожрут жителей деревни прежде чем те успеют сбежать. Лендлорд *Оружия лесника* - мрачный выходец с запада по имени Георг Бентинк - волнуется больше всех и настаивает на том что у него имеется две свободные комнаты за очень доступную цену. Это будет вам только на руку, так как в результате Персонажи могут попасть в руки Валерии во время ‘Подозрительного поведения’ (*Suspicious Behaviour*) (**Рогатая Крыса** стр. 122.)

Когда Персонажи покидают Гогенфарт, следы некроманта приводят их прямо в Линденхайм. Даже если они отправятся прямо сейчас, Грейбер успеет попасть в деревню раньше.



PART THREE: LEAVING FOR LINDENHEIM

Не важно днем идут Персонажи или ночью, но примерно за пять миль до Линденхайма погода начинает портиться. Здесь в предгорьях это не редкость, особенно под вечер после жаркого дня или ночью, когда холодный воздух не может сдержать влагу.

Звуки грозы - это только предупреждение. Небо темнеет: день становится темным как ночь или если сейчас ночь, звезды становятся невидны и пропадает всякая возможность к навигации. Потом начинается страшный ливень, заглушающий все вокруг и дающий штраф -20 на все тесты Восприятия Perception и Навигации Navigation. Редкие вспышки молнии не слишком улучшают ситуацию, а дают всем одно состояние *Ослеплен Blinded*, продолжающееся два раунда.

Еще хуже то что дорога превращается в бурлящий ручей, в котором уже невозможно разглядеть следы. Однако затоптанный вокруг подлесок никуда не делся и с помощью **Серьезного (+0) Теста Следопыт Track** следы еще можно найти.

Буря начинается, когда партия приближается к Линденхайму и, если они решат найти укрытие и передать ее будет длиться около часа. Они доберутся до необычно чистой деревни мокрыми, уставшими и грязными, так что все проверки на основе Товарищества Fellowship с персонажами класса Серебро 2 и выше будут выполняться со штрафом -20. При этом идилию в деревне вовсе не портит все усиливающийся дождь, а наоборот украшает. Лучи солнца пробиваются через облака, заставляя сверкать аккуратные домики и делая зеленые поля вокруг еще более яркими.

УЖАСЫ ВО ТЬМЕ НОЧИ

Путешествовать через лес ночью даже по дороге - довольно нервное дело. Персонажей могут ожидать засады Бистменов, бандитов и прочих врагов. Хуже всего будет Персонажам не обладающим *Ночным Зрением (Night Vision)*, так как они не смогут увидеть, что вызывает шорохи и треск подлеска вокруг на расстоянии нескольких ярдов. Что это? Собирающийся напасть на группу монстр или безобидное животное,двигающееся по своим делам? Кричащие совы летают почти бесшумно, а потом садятся на ветку неподалеку и издают пронзительный крик, от которого холодеет в жилах.

Хорошо потреплет нервы путешествующим ночью Персонажам и Игрокам описание звучащих время от времени непонятных звуков и несколько не слишком сложных столкновений чтобы Игроки совсем не перестали обращать внимания на звуки. Одного серьезного столкновения за ночь будет достаточно, но тут важно время.

Заставьте Игроков гадать что это, чтобы каждый новый звук только усиливал напряжение. Если звук слишком резкий и неожиданный, вы можете потребовать пройти тест Страх (Fear) (1).

ЗДЕСЬ НЕ НА ЧТО СМОТРЕТЬ

Деревня Линденхайм населена сообществом лесников и мелких землевладельцев, поселившихся вокруг Торгового Поста Линденхайма - местного центра торговцев, фермеров, лесников и траперов. Поэтому деревня несколько богаче чем можно было ожидать от такого поселения и ее жители много тратят на поддержание своей одной из самых живописных в Империи деревеньки. Пока Персонажи идут по деревне, они замечают нечто что заставляет их остановиться.

Горящий мусор

Вдалеке несколько жителей развели большой чадающий костер. Похоже он сложен из сухих веток, но люди подносят из своих домов сухое топливо и подкидывают его чтобы он разгорался.

Если Персонажи сойдут с дороги чтобы лучше присмотреться к огню, им в этом помешают и вежливо направят в центр деревни к таверне *Вид на сад (Orchard View)* (возле которой почему-то не наблюдается никакого сада). Жители объясняют, что просто сжигают старый мусор и что в любой деревне этим время от времени занимаются и так как местные законы по поводу нарушителей довольно строги, всем посетителям лучше держаться дороги. Персонажи оказываются перед выбором - уважить их просьбу или пойти на конфликт.

Если кому-либо из Персонажей удастся незаметно подобраться к костру, он заметит, что под слоем веток низу лежат дерево, мертвые тела и кости. Когда Персонажи будут проходить мимо, порыв ветра может донести до них необычный запах с явным привкусом горелой плоти, который можно различить с помощью **Серьезного (+0) теста Восприятия Perception**.

Признаки неприятностей

Несмотря на дождь можно заметить большая группа кого-то вышла из леса по направлению к деревне. Подлесок здесь примят, как и по пути сюда, по которому Персонажи пришли из Гогенфарта. Успешный **Трудный (-20) тест Восприятия Perception** или **Следопыта Track** позволит Персонажу распознать здесь и там еще не смытые водой следы и небольшие группки жителей, которые деловито что-то закапывают и заматают так чтобы ничего не осталось.

Если их просить, они вежливо ответят, что они просто устраняют повреждения, причиненные недавней бурей и стадом оленей, которые выбежали из леса, вероятно напуганные молнией. Жители Линденхайма такие же чистые и опрятные, как и их деревня и объясняют, что ремонтом стоит заниматься вовремя чтобы ничего не запускать.

Персонажи слышат подобные истории и от команд жителей, которые отмывают темные пятна на нескольких домах ближе к дороге. Как они говорят это молния ударила слишком близко, напугав всех и закоптив несколько домов. Это крайне портит их вид и должно быть немедленно исправлено.



Уважение к мертвым

Линденхаймское кладбище находится на некотором удалении от деревни на дороге, ведущей в Заставу (Picket). Здесь также видно, как маленькие команды жителей ухаживают за могилами и похоже прямо сейчас закапывают некоторые из них. **Серьезный (+0) тест Восприятия Perception** позволит разглядеть некоторую странность, заключающуюся в том, что надгробья на могилах явно старые.

И снова местные жители объясняют, что это просто обычный ремонт, потому что ливень вызвал небольшое проседание грунта и у могил был бы неопрятный вид. Мертвые, по их словам, заслуживают к себе уважения, включая свежие цветы и аккуратные могилы. Второй **Серьезный (+0) тест Восприятия Perception** позволит Персонажам заметить окоченевшую руку трупа, торчащую из грязи, которую один из жителей усердно закидывает землей. Возможно это такая странная игра света или последствия ливня, но по мере закапывания рука сжимается в кулак как будто за что-то цепляясь.

ХОРОШО ОРГАНИЗОВАННОЕ СООБЩЕСТВО

Линденхайм - это очень хорошо организованное и мирное сообщество. Жителям деревни это нравится, и они готовы пойти на многое ради общего блага чтобы все и оставалось таким же мирным и аккуратным.

‘Общее благо’ - это нечто, чему поклоняются все жители Линденхайма и чем больше Персонажи общаются с местными, тем чаще слышат эту фразу. Жители совершенно не готовы признаваться кому-либо в чем-то настолько неприятном как произошедшее прошлой ночью нападение нежити или подобные происшествия в прошлом. Персонажи, не желающие обращать внимания на все более прямые намеки заниматься своими делами могут об этом пожалеть. Если они будут заниматься своими делами, у них не будет никаких неприятностей в Линденхайме. Но если они попытаются выведать что-то, выставляющее деревню в плохом свете, им может не поздоровиться.

ОБЩЕЕ БЛАГО

Если персонажи все же сунули свой нос куда их не просили и остались ночевать в Виле на сад, владелец Аргаус Губентротс - Мидденлендец с утонченным акцентом, который похоже не был присущ ему от рождения - будет настойчиво расспрашивать, о чем они узнали. Он будет притворяться что мало что знает о том, что творится в деревне и расспрашивает Персонажей о том, что они видели. Если он поймет, что они относятся к нему с подозрением, особенно в вопросах, касающихся нежити, владелец таверны попробует отравить Персонажей кружками ‘за счет заведения’ перед тем как они отправятся отдыхать.





Персонаж, с которым общались больше всего должен пройти **Трудный (-20) тест Очарования Charm**. В случае провала Губентротс попытается их отравить, предложив шот Бретонского бренди (на самом деле это местное варево с красивой наклейкой Bret-hon-ian Brandy и кое чем еще). В него намешан Плевок (Spit)(WFRP, стр. 307) - галлюциноген, который притупляет разум и порождает видения самых тайных желаний. Хотя, если Персонажи удивлялись где же сад возле Вида на сад, можно и не проходить тест на Очарование Charm, так как Губентротс крайне чувствителен относительно названия своей таверны и попытается их отравить, не смотря на их очаровательность.

Как только все Персонажи отключатся благодаря наркотику, или хотя бы притворятся таковыми, в бар зайдет группа местных жителей, торжественно декламирующих *'Общее благо'*. После этого они попытаются связать Персонажей и бросить в тот самый костер, к которому они проявляли излишнее любопытство. Персонажи приходят в себя как раз, когда вокруг начинает разгораться пламя и им стоит поторопиться чтобы спастись.

Если кто-то из Персонажей не выпил отравленное питье или учуял присутствие отравы с помощью **Сложного (-10) теста Восприятия Perception** Губентротс сначала попытается оценить ситуацию. Если на большую часть Персонажей доза Плевка подействовала, он притворится крайне озабоченным и пошлет оставшихся здоровыми персонажей за Доктором. На самом деле их будет ожидать засада из местных жителей на выходе из таверны, по два человека на каждого. Если большая часть Персонажей не была отравлена, Губентротс скажет, что сходит за доктором сам. Он соберет жителей и вернется по крайней мере с вдвое большим количеством людей, чем Персонажи. Он объявит всем остальным кто находится в трактире что Персонажи - еретики, посягнувшие на *'Общее благо'* и попытается вытащить из таверны чтобы отправить в костер.

В любом случае Персонажам скорее всего не захочется возвращаться в Линденхайм. Если Персонажи выживут, любой выживший житель или Губентротс расскажет им правду о том, что произошло. Некромант появился в самом начале буре и поднял множество мертвецов с местного кладбища чтобы пополнить большую группу зомби, которая уже его сопровождала. Жители деревни восстали и попытались отразить нападение некроманта, который ответил несколькими неточными разрядами магии и неубедительным монологом о его праве *'повелевать всеми живыми благодаря своей власти над мертвыми'*. Потом ему в голову прилетел чей-то умело брошенный ботинок, и он сбежал в лес. Линденхаймцы народ суровый, крайне озабоченный своим престижем и статусом деревни. Поэтому все ринулись на ее защиту. Они отогнали Зомби, которые без командования своего талантливого некроманда вели себя довольно пассивно. После этого жители принялись наводить нарушенный порядок.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРНАЯ: ЕЩЕ НЕ ЗАСТАВА

Это происшествие приключается во время главы 18 **Рогатой Крысы**, когда Персонажи прибывают в Заставу (Picket). Потрясенный поражением при Линденхайме, Грейбер проводит целый день, наблюдая за ними и пытаясь разгадать их секрет. Он уверен, что чуть было не прикончивший его 'Святой ботинок' наверняка дело рук могучего жреца Морра или иного благословленного лица. Поэтому он хочет в этом убедиться прежде чем что-либо предпринимать. Он узнает Персонажей, когда они сюда прибывают и приходит в ужас, когда они начинают расспрашивать жителей деревни и осматривать причиненный нападением ущерб. Ему кажется, что жители общаются с ними крайне охотно и рассказывают обо всем что произошло.

Грейбер настолько заиклен на самом себе, что приходит к единственному возможному выводу: Персонажи - это никто иные как элитные охотники на ведьм, которых вероятно нанял его архивраг Отец Марку и отправил на охоту за ним. Не сумев убить его на Рейке, в Альтдорфе и в Притцстоке, они каким-то образом вышли на его след в Мидденхайме и последовали за ним в предгорья. Теперь же они явно направляются в Заставу (Picket) чтобы собрать там армию и устроить на него облаву в горах.

Персонажам само собой все видится в несколько ином свете. Этот странный и надоедливый некромант отравляет им жизнь еще с тех пор как он напал на их баржу в Альтдорфе и еще много раз, когда их пути пересекались. Кто-то в партии может даже предположить (пусть это и ошибочное мнение), что у него есть для этого какие-то причины.

НОЧНОЕ МОШЕННИЧЕСТВО

Уже в первую ночь в Заставе у персонажей будет предостаточно забот. Помимо того, что им оказывают холодный прием, им возможно придется столкнуться с контрабандистами, опровергнуть слухи об их удачной репутации, которые кто-то распространил перед их прибытием и столкнуться с последствиями нападения Скейенов на Латунный Замок. Последнее что им нужно - это дополнительные проблемы, которые собираются им доставить Грейбер.

Используя те же ритуалы что и в Притцстоке (см. Справочник **Сила за троном (Power Behind the Throne Companion)**), он зачаровывает череп своего преданного слуги и отправляет его внутрь чтобы следить за Персонажами. В отличие от черепов в Притцстоке, которые должны были сеять ужас и панику, этот пытается избегать излишнего внимания. Для этого Грейбер зачернил его пеплом от костра и сделал все возможное чтобы окружающее зачарованный череп магическое пламя не было столь заметным. Тем не менее ему не удалось скрыть красноватые отблески в глазницах черепа. Заметить череп можно пройдя **Легкий (+20) тест Восприятия Perception**, если он смотрит на того, кто проходит тест и **Очень Трудную (-30)** если не смотрит.



Полные правила на Летающий Череп Смерти можно найти в **Справочнике Силы за Троном (Power Behind the Throne Companion)** стр. 117 в одноименном приключении. Для этого происшествия вам достаточно профиля, приведенного в конце этого приключения и информации в коробке.

Главная цель Грейбера заключается в том, чтобы череп нашел где находятся Персонажи и проследил за ними чтобы понять, что они собираются делать. Он постарается сделать так чтобы никто не заметил, как он перелетает от дома к дому, заглядывая по пути в окна.

Здесь не нужны заскриптованные события: GM может импровизировать самостоятельно, давая персонажам намеки на череп (или на его красные глаза), которые они могут мимоходом заметить, занимаясь другими делами. Ниже приведено несколько примеров.

Лицо в окне

Персонажи находятся в здании, возможно ужинают с кем-то из офицеров Заставы (Picket) когда один из них или кто-то еще из их знакомых замечает за окном красные огоньки. Череп подглядывает за Персонажами и улетает, когда Грейбер понимает, что его могли заметить.

К тому времени как кто-то выбегает из здания, черепа там уже нет. Он может затаиться где-то на земле или спрятаться лицом вниз в куче мусора возле кухни. Грейбер может отозвать его обратно за крепостную стену в лес. Если он будет оставаться где-то неподалеку, есть мизерный шанс что его найдут при тщательном поиске. Если он возвращается к своему хозяину такое невозможно.



Странная птица

Внимание Персонажей привлекают громкие крики и несколько выстрелов из пистолета со стороны столовой. Когда они подходят к месту происшествия, они обнаруживают группу пистольеров, пристально вглядывающихся вверх в ночное небо. Они путаются в своих показаниях, но уверены, что *над ними определенно пролетело нечто* на высоте около двадцати футов. Кто-то говорит, что это была птица, кто-то что летучая мышь, а другие утверждают, что это точно было что-то другое. Все сходятся во мнении что у него было два горящих глаза и по крайней мере один выстрел в штурковину попал.

Если обыскать землю вокруг столовой нужно будет пройти **Сложный (-10) тест Восприятия Perception** из-за тьмы вокруг, который упрощается до **Серьезного (+0)** для тех, у кого есть *Ночное зрение (Night Vision)*. Если проверка успешна - удастся найти осколки определенно человеческого черепа, обмазанного сажей и пеплом. Врач (Physician) или кто-то из подобных Персонажей может с помощью **Среднего (+20) теста Лора (Медицины) Lore (Medicine)** установить, что он был мертв уже давно и даже был похоронен. Так что один из пистольеров точно не врал и отстрелил черепу челюсть.

Те, у кого есть *ясновидение (Second Sight)* могут заметить на вещи следы *Дхар (Dhar)*, что явно указывает на некромантию. Если этот Персонаж уже сталкивался с магией Могильного Лорда, он сразу распознает его работу.

Мелкое недоразумение

Персонажи проходят мимо конюшни, когда слышат внутри испуганное ржание лошадей. Грейбер послал внутрь здания свой череп чтобы тайком наблюдать за Персонажами через узкие окна, но не подумал какой эффект произведет его противоестественная штурковина на норовистых лошадей кавалеристов.

GM может решить самостоятельно насколько испуганы лошади от вида черепа. Одна или две могут начать лягать двери своего загона и выбежать во двор. Чтобы их усмирить потребуется какое-то время и несколько успешных тестов **Обращение с животными (Animal Handling)**. При этом может пострадать конюх и его придется лечить. В худшем случае конюх может нести лампу и в неразберихе ее уронить, подпалив кучу сена и обрекая остальных лошадей на гибель в огне если пожар не удастся быстро потушить.

На месте происшествия быстро появляется командир кавалеристов Йохим Мюратц в сопровождении трех или четырех своих офицеров и требует разъяснить что здесь происходит. Если он сам не видел череп или о нем не доложит кто-то из его кавалеристов, он не поверит ничему что о нем расскажут Персонажи. Вместо этого он заподозрит в них саботажников или кого похуже (особенно если Персонажи все еще находятся в конюшне, когда он прибыл), пытавшиеся навредить лошадям и теперь выдумывающих нелепые отговорки.



Если Персонажам не удастся убедить Мюратца в своей невинности, они обнаруживают себя окруженными несколькими кавалеристами, которые тащат их куда-то за бараки. Там в зависимости от разницы в социальном статусе персонажей хорошенько избьют (зададут трепку как выражается Мюратц) или вызовут на дуэль.

Необходимая осторожность

Несколько раз за эту главу **Рогатой Крысы** Персонажам не захочется чтобы их видели или слышали. Например, они могут попытаться обыскивать офисы квартирмейстеров или шпионить за Командиром Заставы и его офицерами. В каждый из таких моментов у Грейбера появляется отличная возможность насолить им своим летающим черепом.

Помимо того, чтобы просто паять в окна зданий чтобы кого-то найти, череп может привлекать к себе внимание. Даже когда его красные глаза отвернуты от наблюдателя, их противоестественное сияние будет отражаться в стеклах и довольно хорошо заметно ночью. Люди, которых привлечет странный свет вполне могут наткнуться на Персонажей. Или если они были достаточно благоразумны чтобы выставить часовых, это может отвлечь их от их занятия.

Может случиться и так что череп может во что-то врезаться, когда слишком увлеченный разглядыванием персонажей Грейбер теряет точность контроля над своим магическим дроном. В результате могут произойти как незначительные, но отвлекающие вещи вроде громкого звука столкновения или разбитого окна, так и серьезные вроде опрокинутой масляной лампы.

ПОИСКИ В ЛЕСУ

Персонажи уже могли догадаться что их путь снова пересекается с Могильным Лордом, но Летающий Череп Смерти рассеивает последние сомнения. Штуковина слишком мала и движется во тьме слишком быстро чтобы можно было последовать за ней к ее хозяину. А так как она летает, после нее не остается следов. Несмотря на это обладающие хорошими навыками выживания (outdoor) Персонажи могут попытаться поискать его в лесу, как уже делали возле Притцстока, когда пытались найти логово некроманта.

Чтобы тщательно прочесать весь лес в округе понадобятся недели. И даже если Персонажи наткнутся на участок примятых кустов откуда Грейбер управлял своим черепом ли даже отследят путь до его лагеря среди более густых деревьев, когда они туда доберутся его там уже не будет, так как он решил продолжить свое путешествие (см. ниже). Тем временем Персонажи теряют драгоценное время и дела на складе могут выйти из-под контроля, что сильно усложнит их задачу.

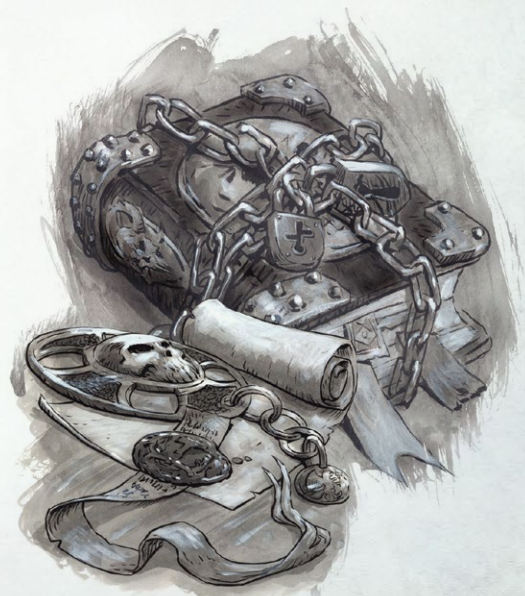
СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

После наблюдения за персонажами несколько ночей подряд (дольше если Игрокам будет интересно развивающиеся события или короче если дополнительные сложности сильно снижают их шансы на успех) Грейбер отзывает свой череп и покидает место действия.

Он прикидывает что если против него и собирают армию, то делают это слишком неспешно. Честно говоря, он даже несколько разочарован и даже оскорблен тем что его появление не вызывает должного ответа. При этом ему не приходит в голову никаких других причин нахождения Персонажей на складе, так как в его разуме все вращается только вокруг его персоны.

Он может решить, что Персонажи просто прячутся на складе в окружении солдат и дожидаются пока он уйдет. Он может поднять орду чтобы уничтожить крепость, чтобы жалкая горстка выживших рассказала всем историю о его победе, но все же атаковать укрепленные позиции - это не то же самое что разорить городок типа Линденхайма. Поэтому он убеждает себя, что у него есть более важные дела, чем играть в кошки-мышки с горсткой охотников на ведьм, которых он уже однажды победил. Чтобы на самом деле не произошло в Притцстоке, он рассматривает это как свою блестящую победу и позорное поражение Персонажей.

Таким образом неожиданно для Персонажей в определенный момент череп просто перестает появляться. Грейбер ушел на север, обойдя Заставу и двигаясь через горы в сторону Леса Теней. Персонажи, которых больше не беспокоят продолжают свои приключения и путешествие из Латунного Замка в Карак Скигг. Пока они преодолевают опасности в горах и древних покаях Дворфов за ними, они могут вовсе забыть о Могильном Лорде. Поэтому последняя часть этого приключения может стать для них полным сюрпризом.





ЧАСТЬ ПЯТАЯ: СТЕРВЯТНИКИ НАД ГОРАМИ

В конце **Рогатой Крысы** Персонажи спасаются из взрывающегося Карак Скигг на воздушном шаре вместе с Бароном Гейнрихом Тодбрингером и возможно еще парочкой мощных NPC. Они держат курс на Мидденхайм и получают время на то чтобы подлечить свои раны (а также возможно скрыть мутации, в случае самых неудачливых) и греться в лучах славы спасителей Старого мира от почти верной аннигиляции. И в этот самый так редкий в **WFRP** момент триумфа их внезапно прерывают.



НАКОНЕЦ ОН ВСЕ ПОНЯЛ

Несмотря на то что Грейбер покинул склад задолго до того, как Персонажи отправились в Латунный Замок, его продолжало что-то беспокоить. С его эгоцентричной точки зрения было понятно, что против него явно собирается армия и даже если он не хочет на нее отвлекаться чтобы не откладывать путешествие (в конце концов он Могильный Лорд и его победа была бы несомненной), *что-то* продолжало его беспокоить.

Он боролся со своими предчувствиями несколько дней пока двигался через горы в сторону Леса Теней. Там он собирался посетить пещеру, в которой прятался побежденный Захария и где он встретил Дракона, благодаря крови которого восстановился. Вместо этого с наблюдательного поста высоко в горах над проходимыми ущельями он наблюдал за движением маленькой группы, пробирающейся через перевал. Это были именно те, кто он и думал - Персонажи, которые явно его преследовали. Иначе для чего еще они могли забраться в столь негостеприимное место как Серединные Горы?

Спрятавшись среди скал над узким проходом, он видел, как они проходят внизу. Глупцы не имел не малейшего понятия что за ними наблюдают и на его глазах проследовали ко входу во владения Дворфов. Эти болваны даже не представляли где он находится!

В его голове тут же возник новый план. Он подождет пока Персонажи закончат свои дела во владениях Дворфов и как устроит на них засаду, когда они будут возвращаться. Наконец он избавится от этих назойливых преследователей и расправится с самыми заклятыми и упертыми врагами. Наконец-то имя Могильного Лорда будут произносить с благоговейным трепетом наряду с именами Хелничта, Мельхиора и Захарии. Как только он встретится с этими прославленными некромантами, они будут относиться с большим уважением к его просьбе стать их учеником.

Могильный Лорд потратил несколько часов, выбирая удобную позицию, расставляя оставшиеся силы и готовясь к нападению на Карак Скигг. Когда он подошел к Карак Скигг поближе, рокот изнутри заставил его остановиться. Когда он увидел последние мгновения карака и пушки Мунбрейкер, он просто остолбенел несмотря на все свое эго.

Пока он соображал, что делать, Грейбер увидел, как от пика отлетает большой шар с командой на платформе под ним, на которой угадывалась группа узнаваемых даже с такого расстояния фигур. Он понял, что это его шанс взять реванш.

ЧТО-ТО В ВОЗДУХЕ

Это происшествие случается, как раз, когда Игроки уже думают, что приключение закончилось. Это может произойти сразу после того как они погрузились на воздушный шар или через час или два полета. Все начинается, когда они перестают вглядываться в горизонт в поисках врагов и начинают думать о том, как вернуться в Мидденхайм.

Мертвый враг впереди

Первая реакция Грейбера - убедиться, что Персонажи, доставившие ему столько неудобств, действительно летят на шар. Для этого он запускает еще один череп и посылает его на разведку.

Команда вскрикивает, когда эта штуковина поднимается на уровень плеч над палубой и облетая препятствия и других наблюдателей зависает перед Персонажами. Они едва успевают заметить, что в его челюстях что-то есть прежде чем череп роняет это на палубу и перемахнув через ближайшие перила, на высокой скорости падает куда-то на землю.



Все происходит очень быстро. У Персонажей есть только один раунд чтобы атаковать череп. Также это могут сделать NPC, которые проходят **Серьезный (+0) тест Хладнокровия Cool**. В противном случае они слишком ошеломлены его внезапным появлением. Упавший на палубу предмет оказывается свернутой запиской. Когда Персонажи ее разворачивают, те из них кто встречался с падальщиком Грейбера в 'Мести Могильного Лорда (The Vengeance of the Gravelord)' могут распознать его почерк. В записке написано: *'Трепещите перед яростью Могильного Лорда'*.

Смерть свыше

План Грейбера заключался в том, чтобы испортить шар и заставить его опуститься на землю где, после чего пассажиры и команда окажутся в его руках. Проще всего этого добиться, понаделав в шаре побольше дырок.

Примерно через минуту после получения послания Могильного Лорда сразу происходит все описанное ниже.

С земли взлетают три падальщика, которых Грейбер успел починить с момента прошлого столкновения. Каждый из них что-то держит в своих когтях. Через секунду-другую с земли тяжело взлетает еще одно существо с седоком на спине и тоже что-то несет в когтистых лапах.

Все Персонажи, которые проходят **Очень Трудный (-30) тест Восприятия Perception** узнают в наезднике Грейбера (если видели его ранее), а также видят, что летающие чудовища несут скелетов. Всего скелетов пять: каждый Падальщик несет одного скелета в когтях и Ужас Бездны (Abyssal Terror) (см. стр. 120) Грейбера несет по одному в каждой лапе. Тест можно повторять каждый раунд. По мере приближения каждый раунд сложность теста снижается на одну ступень.

Грейбер собирается сбросить Скелетов на верхушку шара и приказать им порезать его на лохмотья. Чтобы взлететь выше шара его летающим тварям понадобится четыре раунда, во время которых их можно атаковать стрелковым оружием и дистанционными заклинаниями. На пятый раунд сам шар будет перекрывать линию видимости с палубы и твари начнут сброс Скелетов.

Скелетам нужно пройти **Серьезный (+0) тест Атлетики Athletics** чтобы удержаться наверху. Те, кто не сумел соскльзывают по шару и падают на землю. На следующий раунд каждый из Скелетов вытаскивает нож из своих зубов и начинает резать и рвать оболочку шара.

Шар может выдержать 200 повреждений прежде чем начнет терять высоту и снижаться. Каждый раунд Каждый из скелетов наносит 4 очка повреждений. Если за шар смогли уцепиться все пятеро - это 20 повреждений за раунд, т.е. у пассажиров и команды есть только 10 раундов чтобы не позволить им нанести непоправимые повреждения.

ЛАЗАНИЕ ПО ШАРУ

Понятно, что шар обречен если не разобраться со Скелетами. Любой из Персонажей может взобраться на шар из гондолы по переплетениям сетки, охватывающей шар. Персонажи должны проходить проверку **Лазания (Climb)** каждый раунд, когда поднимаются. При успешной проверке они могут преодолеть за свой ход свою характеристику **Движения** в ярдах. При **незначительном провале** (от 0 до -1 SL) они могут атаковать обычным образом, но не могут двигаться в этом раунде. При **провале** (от -2 до -3 SL) Персонаж может только держаться и ничего больше. При **значительном провале** (от -4 до -5 SL) он падает и при большом везении (за Очко Удачи (Fortune Point)) оказывается на палубе или просто пролетает вниз навстречу смерти. Находящийся рядом Персонаж может пройти **Серьезный (+0) тест Инициативы Initiative** чтобы подхватить упавшего Персонажа. В случае успеха он может пройти **Сложный (+0) тест Силы Strength** в свой ход чтобы вытянуть Персонажа обратно на шар. Если он при этом получает **значительный провал** (от -4 до -5 SL), они оба падают с шара.

Борьба со Скелетами

Даже оказавшись рядом со Скелетами, сражаться с ними будет не просто. Большинству персонажей нужно две ноги и одна рука чтобы просто держаться на шаре. Такая неудобная позиция дает штраф -10 на все броски атак.

Любые неудачные атаки - **Серьезный (Impressive)** или **Ужасающий (Astounding)** провал - и любое полученное ранение заставляют Персонажа проходить **Легкий (+40) тест Атлетики Athletics** или теряет хватку и соскальзывает с шара и вынужден хвататься за веревки чтобы не отправиться в долгий долгий полет вниз. Даже в случае успеха Персонаж должен пройти **Трудный (-20) тест Подвижности Dexterity** или выбросить предмет, который держит в руке чтобы за что ни будь ухватиться и не упасть. После этого ему снова придется потратить 2 раунда чтобы снова забраться к Скелету, проходя по пути тесты как описано выше.

Скелеты защищаются своими ножами, но испытывают те же сложности что и Персонажи. Они используют стандартный профиль из рулбука **WFRP** (стр. 327), но не имеют брони и их ножи считаются за Оружие (Weapon) +4.

После уничтожения Скелета Персонажу потребуется 2 раунда чтобы подобраться к следующему.



ВСЕ СТАНОВИТСЯ ХУЖЕ

Как настоящий гений Грейбер конечно предвидел что его враги могут вылезти и уничтожить Скелеты прежде чем они слишком сильно повредят воздушный шар. Пока Персонажи ползают по шару (или наблюдают за своими товарищами) и расправляются со Скелетами, снизу в сторону шара поднимается с земли что-то серое и темное. Когда темное облако окутывает гондолу, находящиеся на платформе понимают, что это целая стая больших летучих мышей.

Неподалеку от стаи держатся еще две летучих мыши побольше. У них длинные как у человека тела и размах крыльев не меньше 20 футов. Многие из Персонажей смогут распознать в них Гигантских Летучих мышей (Giant Bats), но пройдя **Серьезный (+0) тест Лор (Нежить) Lore (Undead)** понимают, что они мертвы. Это Павшие Летучие Мыши (Fell Bats), которых боится народ Сильвании.

И как будто этого было недостаточно, все замечают Грейбера на его Ужасе Бездны (Abyssal Terror). И хотя он не приближается слишком быстро, видно, что он делает пасы руками, явно сотворяя какое-то заклинание. В конце первого раунда с его плеч слетают три лишенных тела черепа.

Каждый раунд GM делает бросок по таблице ниже за каждого из Персонажей, ползущего или сражающегося вне гондолы. Его атакуют существа, указанные в таблице или в него, летит одно из заклинаний Могильного Лорда. Все эти атаки проводятся в конце раунда. Игроки могут использовать Очки Удачи (Fortune point) вместо бросков и тогда они не будут атакованы в этом раунде.

СТАНОВИТСЯ ХУЖЕ

1d10	Событие
1-5	Нет атаки
6-7	Скелеты
8	Летающий череп смерти (Flying Death Skull)
9	Падальщик (Carrion)
10	Заклинание: бросок 1d10: 1-3: Вопящий череп (Screaming Skull) 4-6: Цепная атака (Chain Attack) 7-10: Украсть жизнь (Steal Life)

Игнорируйте невозможные результаты. Грейбер может сотворить только одно заклинание за раунд, а существа не могут совершать больше одной атаки. Например, если все выжившие Падальщики уже атаквали в этом раунде, последующие броски 7 считаются как Нет атаки.

Также как наносящие раны атаки Скелетов, любые раны, полученные от указанных в таблице вариантов, требуют от жертвы прохождения **Легкого (+40) Теста Атлетики Athletics** чтобы не упасть с шара.

Схватка эскадрилий!

Персонажи, способные летать благодаря эффекту заклинания *Полет (Fly)* могут пытаться атаковать Скелетов или защищать своих товарищей на шаре, нападая на бойцов Могильного Лорда прямо в воздухе.

Это довольно просто, потому что летающие Персонажи привлекают внимание врагов в первую очередь. Если кто-то летит и не находится на шаре, атакуют именно его, а не тех, кто находится на шаре. Это касается Падальщиков, Летающих Черепов Смерти и заклинаний Грейбера.

Как только летающая угроза будет устранена или возвратится на шар, внимание атакующих снова вернется в нормальное русло.

Я достал его!

Персонажи, которые сами не ползают по оболочке шара, могут поддерживать стрельбой своих товарищей. Любое существо, получившее ранение не может атаковать до следующего раунда.

Отражение абордажа

Как только все Скелеты будут уничтожены, силы Грейбера сменяют тактику. Выжившие Падальщики приземлятся на верхушку шара и начнут рвать его своими клювами, нанося 9 очков повреждения за раунд. Бросок 7 по таблице выше считается как Нет атаки.

Все персонажи, находящиеся наверху шара, могут атаковать Падальщиков так же как ранее атаквали Скелетов (**Смотри Бой со Скелетами** выше). Сам Грейбер и остальные летающие монстры продолжают атаковать, как и раньше.

ТРИУМФ МОГИЛЬНОГО ЛОРДА

Если шар получает больше 200 единиц повреждений, он начинает терять высоту и опускается на землю за пять раундов. Это не катастрофичное свободное падение так как прочная Дворфийская конструкция шара не позволит ему потерять весь газ сразу. Однако, когда шар ударится о землю, все на нем находящиеся получают эффект падения с 3 ярдов (см. правила падения на стр. 166 WFRP). Это дает пассажирам и команде еще некоторое время на уничтожение сил Грейбера или по крайней мере на то чтобы попытаться ослабить его и заставить его отказаться от плана натравить на них около двадцати скелетов, когда они приземлятся и сопроводить это очередной пламенной речью. Вместо этого его можно заставить бежать в лес и у Персонажей с их товарищами появится достаточно время на ремонт шара.



THE GRAVELORD DEFEATED

Грейбер отступает после потери трех своих Падальщиков или более половины своих Ранений Wounds. Если его Ужаса Бездны (Abyssal Terror) убивают, он теряет контроль над остальными своими силами так как пытается уцелеть при падении. При этом все оставшиеся Летающие Черепа смерти становятся безвольными и падают вниз, а оставшиеся Падальщики прерывают нападение и следуют к земле за своим хозяином. Остаются только Скелеты, продолжающие бездумно дырявить оболочку шара до тех пор, пока их не уничтожат.

НАГРАЖДЕНИЕ ОЧКАМИ ОПЫТА

GM может выдать следующие награды в виде Очков опыта за это приключение с бонусными наградами за отличные идеи и хороший отыгрыш.

- ☠ 5 очков за слух, добытый из Коллегии Теология.
- ☠ 5–10 очков на Персонажа за то, что справились с обитателями Гогенфарта
- ☠ 5–10 очков на Персонажа за то, что справились с обитателями Линденхайма
- ☠ 5 очков каждому Персонажу, участвовавшему в уничтожении Скелета или Летающего Черепа Смерти
- ☠ 10 очков каждому Персонажу, участвовавшему в уничтожении Падальщика
- ☠ 20 очков каждому Персонажу, участвовавшему в нанесении Грейберу достаточного количества ранений чтобы он прекратил свое нападение.
- ☠ 25 очков каждому Персонажу, поспособствовавшему тому чтобы во время последней схватки шар не упал на землю.

НРС И МОНТСРЫ

ХАНС ГРЕЙБЕР, МОГИЛЬНЫЙ ЛОРД

Могильный Лорд - это тощий человек с взлохмаченной кипой черных прямых волос на голове, бледными голубыми глазами и острым вздернутым носом. Благодаря своим небольшим габаритам и визгливому голосу, Грейбер выглядит и звучит лет на десять моложе чем есть на самом деле и это его сильно смущает. Он крайне ранимо и чувствительно относится ко всему реальному и воображаемому. Поэтому он обратил свои сверхъестественные способности к обучению и богатое воображение на то чтобы отомстить всем, кто когда-либо его обидел или собирается, т.е. всем. Создавая свой образ Могильного Лорда он в первую очередь ориентировался на Гейнриха Кемлера - Личлорда и его тщательно продуманные до театральности нападения. Грейбер жаждет сеять ужас и заслужить уважение, унижая всех, кто решится помешать ему отомстить за все унижения, которые он ощущает. И хотя его притязания абсурдны, сам он отнюдь не глупец. И хотя он сам никогда самому себе в этом не признается, его способность оказываться недооцененным - его главное оружие.



HANS GRÄBER

LEVEL 1 MONK, LEVEL 4 WIZARD (NECROMANCER)

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	W
4	34	39	27	32	35	42	44	56	47	32	12

Traits: Clever, Prejudice (those who do not fear him), Stealthy, Weapon (Staff)+7

Skills: Channelling (Death 56, Necromancy 66), Cool 55, Intuition 48, Language (Magick) 67, Lore (Magic 65, Necromancy 70, Theology 61), Melee (Polearm) 44, Perception 49, Perform (Bombastic Speeches) 33, Research 65, Stealth (Rural) 45

Talents: Aethyric Attunement 2, Arcane Magic (Death, Necromancy), Beneath Notice, Bookish, Fearless (mortals), Instinctive Diction, Iron Will, Magical Sense, Nose for Trouble, Petty Magic, Read/Write, Savant (Necromancy), Sixth Sense, Strong-minded

Spells: All Lore of Death and Lore of Necromancy spells, at GM's discretion

Trappings: Dagger, Spell Ingredients, Bedroll, Necromantic Tomes, Purse with 5 GCs 17/6

Примечание: GM-у нужно решить сколько книг есть у Грейбера и какие у него имеются заклинания (если имеются). Попытавшиеся изучить запретную магию Персонажи или если у них даже будут обнаружены при себе эти книги, могут столкнуться с крайне серьезными последствиями.



УЖАС БЕЗДНЫ

Созданный из кожи, костей и гнилой плоти различных существ, Ужас Бездны Грейбера - его самое выдающееся творение. Он издает ужасные крики во время полета и восседающий на нем некромант ощущает себя еще более неуязвимым чем обычно.

ABYSSAL TERROR

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	65	—	60	55	15	45	—	10	50	—	84

Traits: Armour 2, Bite +10, Weapon (Claws) +12, Fear 2, Flight 75, Size (Enormous), Trained (Broken, Mount, War), Undead

CARRION

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
4	43	—	30	30	40	30	—	10	30	—	21

Traits: Beak +9, 2 Claws +7, Fear 3, Flight 100, Night Vision, Size (Large), Trained (War), Undead

ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ

Несмотря на то что Грейбер гордится всеми своими созданиями, после последней встречи с Персонажами эти чудовища его уже не слишком впечатляют. Созданные с помощью загадочных ритуалов Летящие Черепа Смерти контролирующий их маг. Их глазницы горят красными огоньками, и он способен перемещаться по воле своего хозяина, который может видеть через его глазницы (но не может слушать его отсутствующими ушами). Он остается под управлением Грейбера пока не его Раны не опустятся до нуля или пока хозяина не отвлекут, например, в результате атаки.

FLYING DEATH SKULLS

M	WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel	W
*	41	—	35	37	41	34	30	—	—	—	11

Traits: Bite +4, Construct, Fear 2, Flight 100*, Night Vision, Size (Little), Undead, Unstable

Optional: Infected

INDEX

A	Gas Mask.....	39	P	Warp Shield.....	46
Abyssal Terror.....	120	Gas Pockets.....	100	Packmaster.....	28
Alphonse Hercules.....		Ghostly Flame.....	42	Palanquins.....	12, 14
de Gasgoigne.....	83, 89, 90, 93	Gimbrin Flintbeard.....	79, 80	Paolo Gentile.....	94
Ammunition.....	39	Giuseppe the Dog.....	95	Pavise.....	32
B		Gold Rush of 2497, the.....	65	Pelt of the Assassin.....	49
Beast-Prod.....	32	Great Eagle.....	73	Picket, The.....	55, 66
Behram Gunderson.....	79	Great Pox Rat.....	50	Plague Censer.....	32
Bestiary.....	50	Great Summoning, The.....	7	Plague Rat.....	50
Big Cheese, The.....	91	Grey Seers, The.....	12, 13	Poisoned Wind Globe.....	35
Bile.....	108	Gristl' Twitchslice.....	17	Poisonous Pustule.....	46
Black Whirlwind.....	49	Gromril.....	82	Postulants and Penitents.....	70
Bless with Filth.....	47	Gudii's Shield.....	82	Professor Krämer.....	108
Blightkings.....	75	Gutter Runners.....	53	Prospectors.....	70
Blightskab.....	25, 26	H		Punch Dagger.....	32
Blightskab's Plaguepack.....	26	Hans Gräber, 'The Gravelord'.....	119	Putrefy.....	47
Brass Keep.....	66, 77, 76	Hellbeast, The.....	28, 29	R	
Brass Keep.....	74	Hermits.....	70	Ranged Weapons.....	34
Britta.....	95	Hohenfahrt.....	110	Rat Claws.....	32
Brood Horror.....	51	Horned Rat, The.....	27, 30, 64	Rat Ogre Bonebreaker.....	52
Brood Horror.....	101	Howling Warpgale.....	45	Rat Thrall.....	43
C		Human Settlement.....	65	Ratling Gun.....	35
Castle Lenkster.....	67	I		Red Pox, the.....	7
Clan Eshin.....	17	Ilona.....	95	Ring of Subduction.....	93
Clan Eshin Infiltrator.....	18	Incursion of Chaos, The.....	65	Roefzels.....	67
Clan Gritus.....	28	Infernal Bomb.....	35	Role in The Horned Rat.....	24
Clan Mors.....	20, 21	Ingrid Sasslewort.....	71	Rules.....	41
Clan Moulder.....	27	Ironbreaker.....	81	S	
Clan Rictus.....	22, 23	J		Scholar.....	69
Clan Septik.....	25	Jan Guterwass.....	62	Scorch.....	45
Clan Skryre.....	30	Junior Cultists.....	62	Scrak Fangsnapper.....	20
Clan Treecherik.....	17, 19	K		Sigismund.....	89
Clan Vrrtkin.....	30	Karak Skygg.....	55	Skaven Wars, The.....	7
Claudia Carbonetti.....	94	Karaz Ghumzul.....	65, 67	Skavenbrew.....	40
Cliff Spider.....	73	Keep of the First Slayer, The.....	67	Skeletons.....	117
Cloud of Corruption.....	47	Klik Rustclaw.....	22	Skitterleap.....	44
Council of Thirteen, the.....	9	Knud.....	95	Skrittär, Grey Seer.....	12
Crack's Call.....	45	L		Skurry Stabbers, the.....	17, 18
Crackling Doom.....	45	Liber Bubonicus.....	39	Skuttlespite.....	55
Cultists, Senior.....	63	M		Smoke Bomb.....	36
Curse of the Horned Rat.....	43	Maliss Manrack.....	14	Snare-Net.....	36
D		Mantle of Contagion.....	47	Stickypaws.....	49
Death Frenzy.....	44	Mark of the Horned Rat.....	42	Swiftscamper.....	48
Death Globe.....	34	Martina Kurtz.....	98, 103	T	
Deathvermin.....	22	Master Moulder Wrakrennnch.....	28	Tail Weapon.....	34
Deathvermin, The.....	22, 23	Melee Weapons.....	32	Things-Catcher.....	34
Doomrocket.....	34	Middenheim Mining Colony and		Toxic Rain.....	47
Dricht Skuttlespite.....	53	Penitentiary, The.....	66, 68	Traceless Demise.....	49
E		Mikhail.....	95	Treecherik Clanrat.....	18
Electro-Whip.....	35	Mila Raast.....	63	Turntails, The.....	30, 31
F		Mine.....	101	V	
Fangsnapper's Clawpack.....	20, 21	Monstrosities.....	27	Vector.....	43
Favour of the Horned Rat.....	42	Mountain Cat.....	73	Veil of Flies.....	48
Flash-Bang.....	49	Musk of Terror.....	44	Vermintide.....	44
Flensing Ruin.....	45	N		Von Haffenhof's Sword.....	82
Flipping the Script.....	55	Nuln, The Battle of.....	8	W	
Flying Death Skulls.....	120	Number 17 Wendenbahn.....	91	Warlock Optics.....	40
Foresters' Arms, the.....	109	Nurgle's Rot.....	77	Warp Energy Condenser.....	40
Fumble Table.....	36	O		Warp Lightning.....	45
G		Oberholzbek.....	96	Warp Scroll.....	40

from the blasted city of Mordheim.

It was then I realised that my
unfortunate apprentice could be
thought of as human no longer.

about the size of an Ogre's clenched fist,
precious to the right customer.

a cave beneath the roots of the western
Middle Mountains. Near the source of
the Kleiflusch.





General Area

Abandoned Tenements



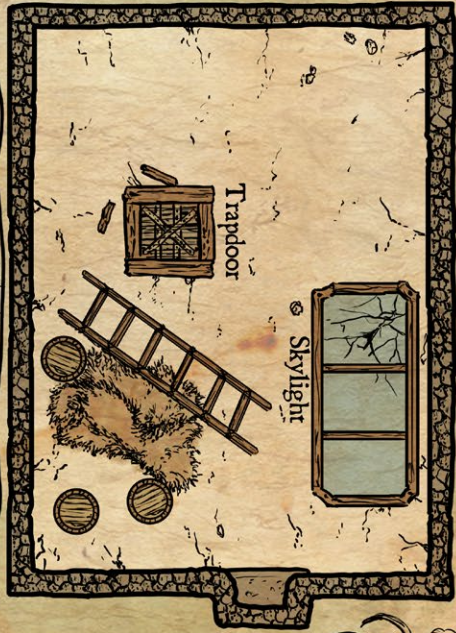
Abandoned Tenements

Scale
(yards)



N

Scale (yards)



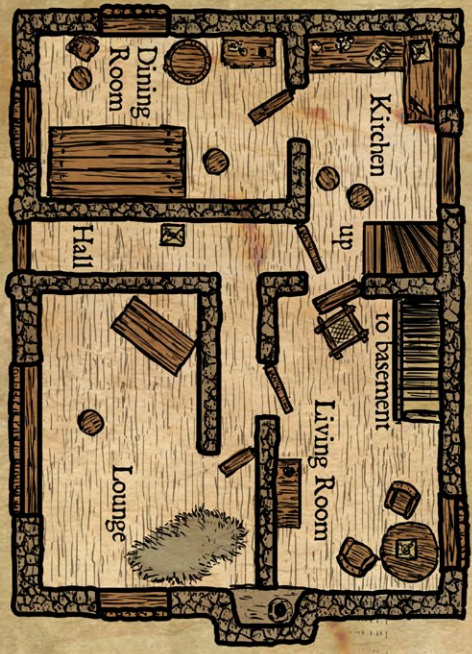
The Attic



First Floor (all windows unshuttered)



N°17 Wendenbahn



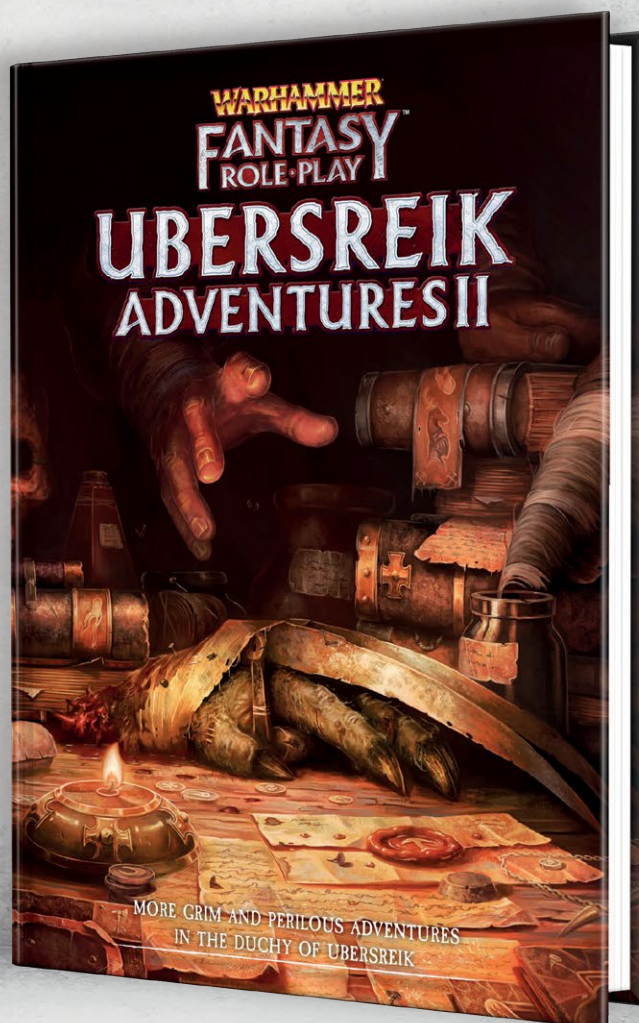
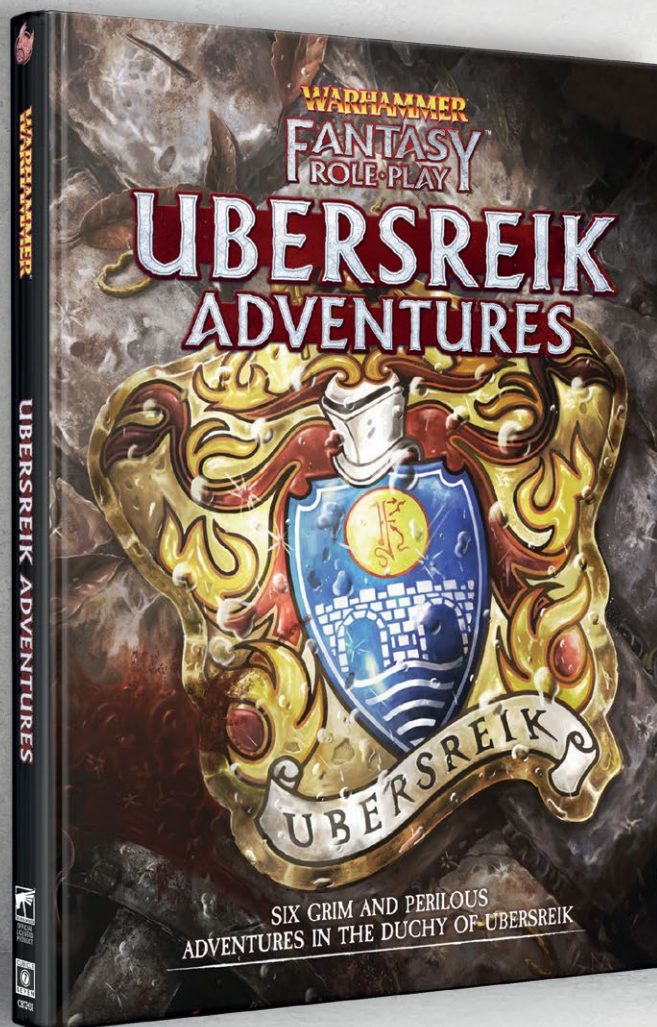
Ground Floor (only kitchen window unshuttered)





WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

EXCITING ADVENTURES SET IN
THE DUCHY OF UBERSREIK!



Use as single stand-alone adventures, slotted into an existing campaign, or combined to form a campaign exploring the Duchy of Ubersreik - the setting established in the Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set. Order Now and receive the PDF straight away.

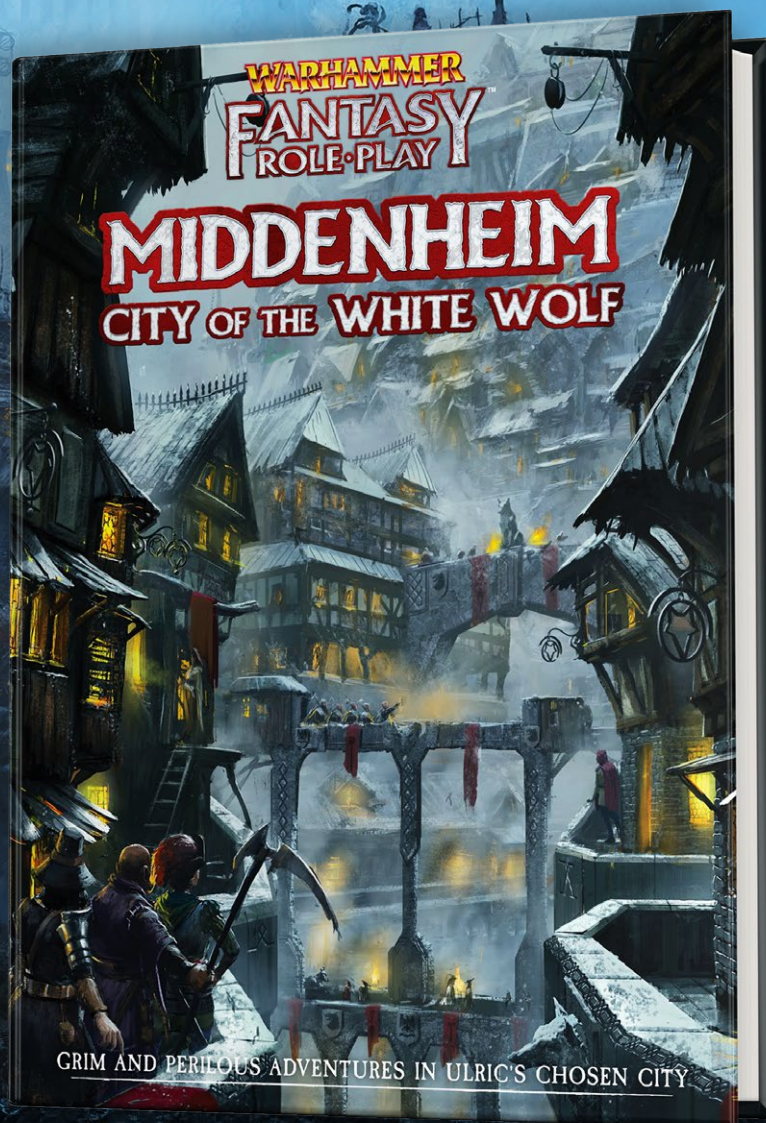
Find out more about the full range of exciting Warhammer Fantasy Roleplay games on

www.cubicle7games.com



WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

THE PERFECT SETTING FOR ENDLESS
GRIM AND PERILOUS ADVENTURES!



Find out more about the full range of exciting Warhammer Fantasy Roleplay games on
www.cubicle7games.com

